

PlayStation 2 • GameCube • Xbox • N-Gage • Game Boy Advance • Arcade
Joypad
N° 139 mars 2004
Le magazine des console
STARCRAFT
GHOST
EXCLUSIF LA BOMBE POINT
LE BOUT DE SES GUNS
TESTS, LES AFFAIRES REPRENNEN
James Bond 007 : Quitte ou Double (mul
Final Fantasy Crystal Chronicles (GC
Star Ocean 3 Director's Cut (PS
Deus Ex: Invisible War (Xbo
Samurai Spirits Zero (NG
Final Fantasy X-2 (PS
Breakdown (Xbox).
LE JEU VIDÉO DANS JOYPAD, C'EST AUSSI ÇA
Splinter Cell Pandora Tomorrow en avant-premièr
Devenez pompier dans Firefighter F.D.1
Plus de Final Fantasy: Advent Childre
DS : la nouvelle console de Nintend
La mémoire du jeu vidéo au Level
Ninja Gaiden fourbit ses katan
Pas de pitié pour le pianiste.

RÉVÈLE LE DÉMON QUI EST EN TOI !

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

WWW.LEGACYOFKAIN.COM

L'apothéose de la série Soul Reaver réunit pour la première fois Raziel, le dévoreur d'âmes et Kain, le vampire sanguinaire, son rival légendaire ! Mais un seul de nos héros survivra...


Explorez le monde spectral


Buvez le sang pour survivre

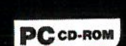

Utilisez vos pouvoirs de télékinésie


Enchainez des combos ravageurs







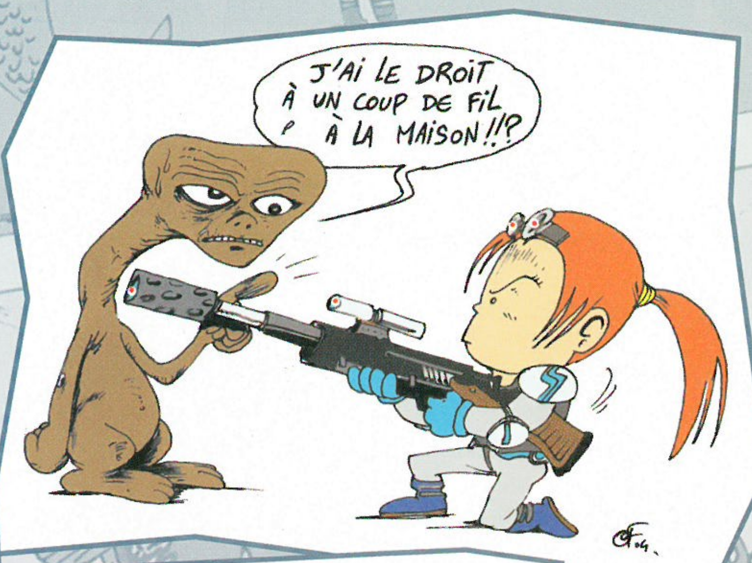


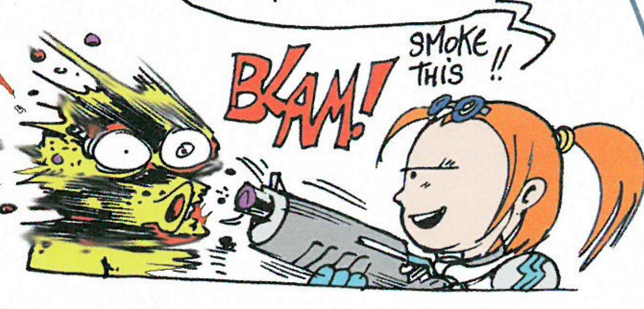


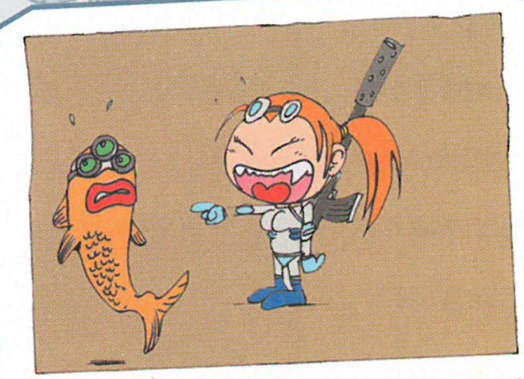
eidos

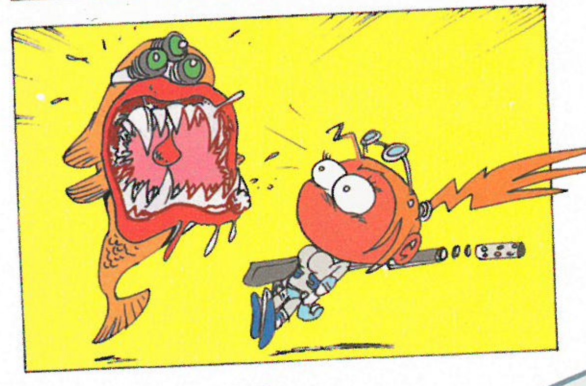
Le temps, un luxe

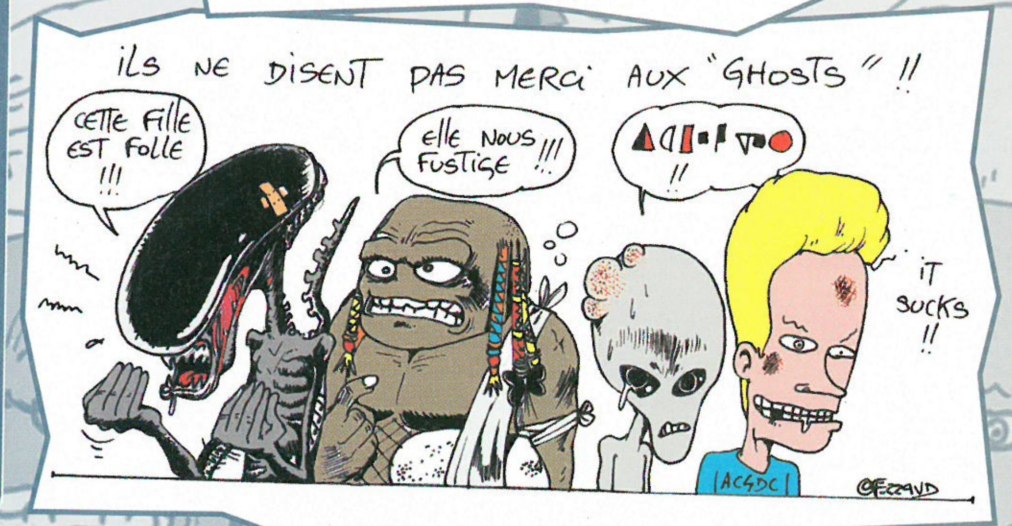
NOVA LA DÉCONNEUSE
JE PEUX AVOIR LA CIGARETTE DU CONDAMNÉ !?











Les remous des développements apportent souvent de belles surprises sur nos plages polluées. Comme une frêle mouette échouée, StarCraft: Ghost, noyé par la marée noire de l'X03, le salon dédié à la Xbox, nous avait paru bien morne. Puis l'extinction, la nuit, le silence. C'était en novembre dernier. Depuis, Blizzard, la fabrique de blockbusters sur PC, a refait surface. Le géniteur de StarCraft, Warcraft et Diablo, pour son premier jeu sur console, ne voulait pas décevoir, après un parcours jusqu'à présent sans faute. « Done when it's done. » Le développement de Ghost a pris, non pas du retard, mais du temps. Celui que ne s'offrent pas assez de créateurs. Le résultat, vous le verrez un peu plus loin dans le mag : un jeu au potentiel énorme, à la réalisation étonnante. Et c'est loin d'être terminé. Ghost voit en ce moment même son gameplay retravaillé et son graphisme affiné pour une sortie maintenant annoncée pour fin 2004. Blizzard veut ce qu'il y a de mieux, nous aussi. « Done when it's done. »

Teckos

sommaire

Ce mois-ci, pour le sommaire, je vais me lâcher. Ouais, tac, comme ça. Je ne vais pas vous dire ce que vous allez trouver dans le magazine, hou ça non, non, non. Je vais plutôt vous parler de la rumeur. Celle qui naît d'un battement d'ailes de papillon et qui finit en tempête interplanétaire. Non, je plaisante, détendez-vous. Je vais plutôt me la jouer langue de catin et vous dévoiler la vérité vraie sur la véritable vie vraie des testeurs.



Joypad est édité par Future France S.A.S. au capital de 3 995 378 euros, Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice générale – Finances et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Xavier Levy
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K73360
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,90 euros
Date de parution : 24 février
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
Abonnements France au 03 28 38 52 39
Tarifs 1 an : 11 numéros
France : 51,92 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 39
abonnementsjoypad@cba.fr

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 03 28 38 52 39

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant Zone industrielle - Boulevard de la Marne 77120 Coulommiers

Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
1er rédacteur graphiste : Frédéric Thibault
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro : Axel Belliard, Karim Benmeziane, Sébastien Bigay (Dirk), Amandine Bornibus (maquette), Filipe Canelas, Julien Chièze (Gollum), Louis-David Delahaye (L.D.), Cédric Devoyon (K'), Yamina Djarir (SR), Éric Ferrand (illustration), Arnaud Frey (Arnosan), Mathieu Ghorbani (Blutch), Richard Homsy, Gianni Molinaro (Plume), Karine Nitkiewicz (Karine), Vincent Oms (Vince), Kim-Long Tran (Keem) et Gilles Viellard (maquette).

101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 64 85

PUBLICITÉ
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam
Directeur de publicité : Gilles de Guillebon
Chefs de publicité : Guillaume Pontoire et Matthieu Duzan
Responsable trafic : Maguy Édouard (01 41 27 38 12)
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

DIFFUSION
Responsable : Florence Lourier (01 41 27 44 66)
Responsable de l'abonnement : Thibault Béchet
Chef de produit vente au numéro : Olivier Riva

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante (01 41 27 38 71)
Chargée de fabrication : Solenn De Clercq

Télématique 3615 Joypad
Centre serveur : Nudge

Ce numéro comprend un encart abonnement jeté entre les pages 98 et 99, ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisirde lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux États Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk



Imprimé en France
Printed in France
Joypad est une marque déposée.



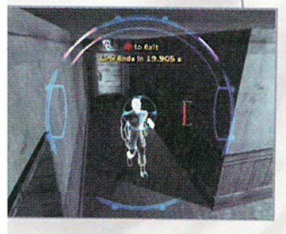
JOYPAD 139 MARS 2004

ZOOMS — 67



Dirk se prend pour Derrick. Il ne parle pas allemand et ne cache pas ses yeux derrière des lunettes d'une autre époque tout en élucidant les meurtres de sexagénaires. Non, Derrick Cole est un soldat qui pousse le FPS « one step further » comme ils disent là-bas.

TESTS — 81



Alors qu'une carrière l'attendait au club de foot des poussins de Reims, Plume a contré son destin. Désormais, il se prend tantôt pour James Bond, tantôt pour un chasseur de souris. Il n'hésite pas non plus à livrer une guerre invisible si le besoin s'en fait sentir. Soldat Plumo, au rapport !

CÔTÉ PÉCÉ — 124



Il y a des mecs qui jouent sur PC. Si, si. Un truc de dingue quand on y pense. Faut configurer la bête, utiliser un clavier, torturer une souris... Que des trucs immondes ! Et connaissez-vous la traduction de Blutch en français ? Ben, c'est blutch...

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Qui mieux que Gollum pouvait s'immiscer dans la personnalité intrinsèque de Sam Fisher ? L'homme un milliard de fois trop sensible qui, à chaque larme d'émotion, part dans des envolées lyriques dignes seulement de lui. Un sacré personnage ce Gollum, qui se complaît à apprécier chaque scène comme une peinture, chaque dialogue comme un poème. Un type bizarre en fait ce Gollum. En page 60.



PlayStation 2

GameCube

Xbox

Game Boy Advance

Neo Geo



ATTACHEZ vos CEINTURES

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
512 kbps	24,95 € SANS ENGAGEMENT DE DURÉE	34,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

Prix mensuel TTC au 12/01/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 512k et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 512k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - WANADOO : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour WANADOO, valable dans les zones couvertes par la technologie ADSL en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client. Débits maximaux de 512 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.



L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des ta qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connex classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Modem à 29,95 € TTC • Aucun engagement de durée • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volu d'envoi et de données illimités. Décidément, il est plus que temps de passer à l'ADSL a TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.
ou au 0 805 04 11 5

.TELE2.INTERNET

*Offre réservée aux clients dont les lignes sont situées dans les zones dégroupées TELE2 et techniquement éligibles au service 1024k. Consultez le site Inte www.tele2.fr/mega pour connaître la disponibilité du service 1024k sur votre ligne. Débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascend
**Offre non cumulable valable jusqu'au 30/04/04. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000. RCS Versailles B 409 914

Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

Apocalyptique. Le bouclage, la vie, les news et tout ça. Non, pas le bouclage en fait. Fingers in the nose, sauf quand les éléments s'y mettent. Lorsque le destin s'en mêle. Lorsque les sens implosent. Lorsque les essences protéiques libèrent leur courroux. Oui, ce mois-ci, l'ami Arnosan a pris des vacances et est revenu en France avec des news sous le bras. Sur son île là-bas très loin, il avait faim de substances laitières bien grasses, bien fermentées et bien de chez nous, communément appelées fromage ou frometon ou claquos ou calendos ou encore « magefro qui pue ». Forcément, lorsqu'il est rentré au pays, histoire de passer les fêtes en famille et faire des bisous à la rédac', il n'a pas résisté et a fini autour d'une raclette/fondue savoyarde (la combo ultime). C'était la veille de son départ pour l'île du jeu vidéo. Un charmant petit gars Arnosan, sauf quand il sent le frometon à trois bornes. Oui, les adieux, ça le fait tout de suite moins. Allez zou, retourne sur ton île. Le petit &#@é nous a tout de même laissé un petit souvenir, un pull tout imprégné de rustres saveurs savoyardes. Ce n'est pas humain. On te souhaite plein de sushis morts et de makis pourris. Tu vas payer vieux !


Ninja Gaiden (Xbox)

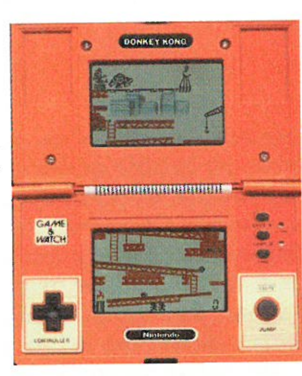
Shimatta Gyuudon ga nai !!



Après un petit passage en France pour les fêtes de fin d'année, me voici de retour sur mon île préférée. Certes, il ne fait pas bien chaud, alors rien de tel qu'une petite partie de VF4 Evo pour oublier le froid qui règne sur Tokyo. Ce mois-ci a été particulièrement chargé en événements. Jugez plutôt. Nintendo annonce une nouvelle console portable (tous les détails sur cette même page) et Namco a révélé non pas un mais QUATRE nouveaux « Tales » ! Le premier, « Tales of Legendia », sera la suite de « Tales of Symphonia ». Débarqueront également « Tales of Truthia » et « Tales of Phantom 2 », qui sortiront respectivement sur PS2 et PSone. Enfin, Namco nous a fait savoir que la GBA ne serait pas mise à l'écart de ce raz-de-marée ! Il y en aura donc pour tout le monde, sauf pour Billou. Il y a fort à parier que plus l'E3 se rapprochera, plus les éditeurs prendront un malin plaisir à faire monter le buzz autour de leurs futures superproductions. Comptez sur nous pour les traquer et les faire parler ! Enfin, qui dit février, dit aussi AOU, le salon de l'arcade. Rendez-vous donc le mois prochain pour découvrir les bombes qui envahiront les salles obscures japonaises d'ici la fin de l'année, et qui arriveront aussi, avec un peu de chance, sur console.

Arnosan

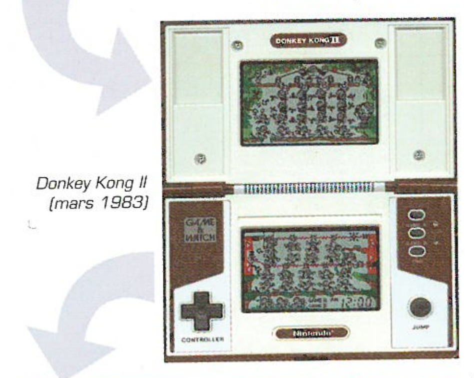
La nouvelle portable de Nintendo



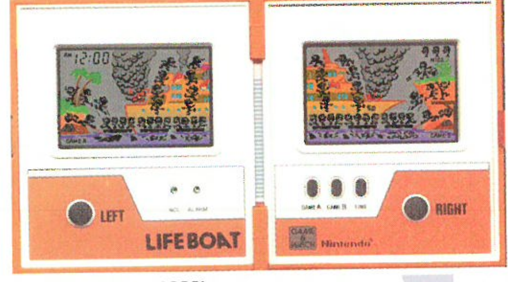
Donkey Kong (juin 1982)



Mario Bros. (mars 1983)



Donkey Kong II (mars 1983)



Life Boat (octobre 1983)



Nintendo DS 2004

Décidément, encore une console Nintendo sous les feux de la rampe ce mois-ci. Contrairement à l'iQue, celle-ci sortira en Europe. Une nouvelle console de salon ? Non. Une nouvelle portable ? Oui ! Voici les premières infos sur la bête.

Satoru Iwata, big boss de Big N depuis bientôt un an et demi, aime jouer avec nos nerfs. Cela faisait un petit moment que Nintendo dévoilait au compte-gouttes les infos sur une nouvelle machine, qui ne serait « ni le successeur de la GBA, ni celui de la GC ». Cette nouvelle console est une portable. Son nom de code actuel ? La « Nintendo DS », pour « Dual Screen ». Oui, vous avez bien lu, la prochaine console portable de Nintendo aura deux écrans ! Ils seront placés verticalement. Chacun mesure 3 pouces en diagonale, ce qui est sensiblement plus que l'écran d'une GBA, histoire de vous donner une petite idée. Nos amis opticiens, devenus milliardaires avec la GBA première du nom, seront navrés d'apprendre que chaque écran sera rétro-éclairé (enfin !). La bête sera conçue autour de deux processeurs ARM. Le processeur principal étant un ARM9, un ARM7 (même type que celui de la GBA) viendra en renfort. Aucune fréquence de fonctionnement n'a été annoncée pour le moment. Les jeux tiendront sur un tout nouveau type de cartouche, dont la taille pourra aller jusqu'à 1Gb (soit 4 fois plus que la capacité des plus grosses cartouches GBA actuelles). Nintendo n'a pas encore communiqué sur l'éventuelle compatibilité avec les jeux GB et GBA.

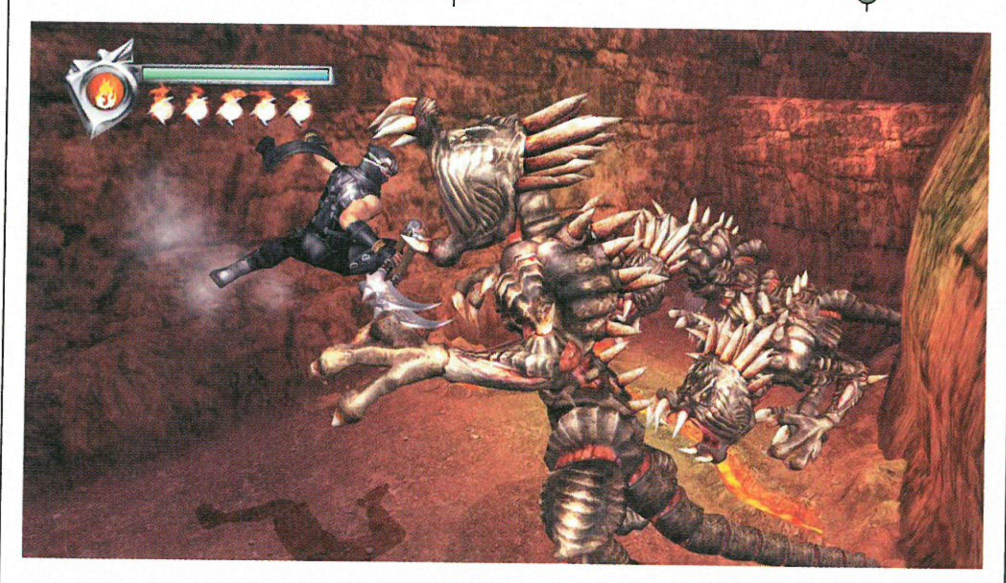
Deux écrans ??!!

On ne peut pas retirer à Nintendo son désir d'innover : croix directionnelle, boutons « L » et « R » apparus avec la SFC, entre autres. Certes, ils n'ont pas toujours eu des idées de génie (on ne citera que le Virtual Boy). Lors de l'annonce de l'EyeToy, les créateurs de chez Nintendo ont eu l'honnêteté de reconnaître le joli coup de Sony, avant de conclure : « C'est Nintendo qui aurait dû créer l'EyeToy. » La Nintendo DS s'inscrit donc manifestement dans cette volonté de toujours innover et de trouver de nouvelles façons de jouer et de vivre le jeu vidéo. Quel usage feront les développeurs de ce double écran (qui peut aussi servir d'écran unique) ? Et surtout, suivront-ils Nintendo dans cette entreprise périlleuse ? Réponse lors du prochain E3, qui s'annonce de plus en plus excitant !

Ninja Gaiden

Éditeur : Tecmo
Machine : Xbox
Sortie au Japon : 26 février 2004
Sortie en Europe : Courant 2004

Ça y est ! Nous avons enfin pu poser nos mains sur une démo jouable de Ninja Gaiden, un mois avant sa sortie. Ryu arrivera avec un peu de retard, mais comme vous pourrez le constater, notre attente sera récompensée !



Ce nouvel opus de la série de Tecmo suit toujours les aventures de Ryu Hayabusa, ninja en quête de vengeance. L'éditeur nippon a remis au goût du jour ce classique en le dotant d'un moteur 3D du niveau de DOA3 et d'un gameplay en conséquence. Non content de s'adresser aux amateurs de l'original (le jeu Nes sera inclus !), Tecmo fait le pari d'attirer de nouveaux joueurs dans un monde qui commence à nous être familier au vu du nombre de clones de Shinobi sortis récemment. Du côté des armes, une belle panoplie était déjà disponible, allant des traditionnels shurikens, et toutes leurs variantes, au katana, en passant par les nunchakus. Ces armes sont un aspect important du jeu puisque vous pourrez les développer et en obtenir de nouvelles. Un peu à la manière d'un Soul Calibur, votre choix d'arme définira le style global des combats.



Que cela soit sur le sol ou dans les airs, Ryu est toujours prêt à distribuer des shurikens.

Parlons-en des combats. Ceux-ci reposent sur un système de combos où les coups s'accumulent tant que vous tuez des ennemis. Ce système pousse le joueur à adopter un style rapide et nerveux, le jeu prenant alors toute son ampleur. Dans un mélange de Devil May Cry et de Soul Calibur, Ryu trucide frénétiquement ses adversaires dans un déluge de métal rendu spectaculaire par des effets de blur propres à chaque arme. En un mot : magnifique.



Simple Shinobi-like ?

Bien sûr, comme tout ninja qui se respecte, Ryu a un bel éventail de mouvements à sa disposition, comme le salto arrière ou le pouvoir désormais classique de courir sur les murs. Que les plus sceptiques se rassurent, ces mouvements s'exécutent naturellement et sont introduits progressivement dans le jeu au cours d'un tutorial. Enfin, dernier point notable, le système de caméras : quoique classique, il fait tout son possible pour ne jamais gêner le joueur tout en ajoutant un côté dramatique à l'action avec la possibilité de replacer la caméra à tout moment via une simple pression sur l'une des deux gâchettes. Ninja Gaiden sera compatible Xbox Live et devrait débarquer sous peu dans nos contrées.



Tous les boss ou adversaires que nous avons pu voir ont bénéficié d'un soin tout particulier. La Team Ninja sait se servir de la Xbox, il n'y a aucun doute là-dessus.



Voilà ce que j'appelle un slash ! La hache sera certes un peu délicate à manier et plus lente par rapport au katana, mais les dégâts qu'elle inflige sont conséquents !

Made  Japan 

 Monster Hunter

La sortie de Monster Hunter approche à grands pas et Capcom vient de dévoiler les derniers mécanismes de ce jeu d'action/aventure pas comme les autres. Vous pourrez former des groupes allant jusqu'à quatre guerriers, ces derniers étant presque entièrement « customisables » de la tête aux pieds. L'aspect le plus intéressant sera sans nul doute la gestion de l'équipement. En effet, vous pourrez booster votre arsenal ou votre cuirasse en fonction de tout ce que vous aurez pu ramasser sur le corps de vos ennemis : griffes, écailles... De plus, le choix des missions sera très varié : il faudra tour à tour défendre un village, piéger un dragon, partir à la chasse, pêcher... Bref, tout s'annonce pour le mieux. Excellente nouvelle pour finir, la sortie en Europe de Monster Hunter a été confirmée, avec un mode online dispo très peu de temps après la commercialisation du titre. Si c'est pas une bonne nouvelle ça !

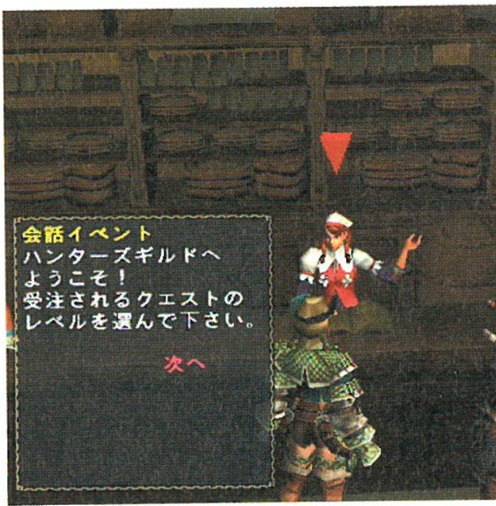
Éditeur : Capcom • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : 11 mars 2004
Sortie en Europe : Courant 2004



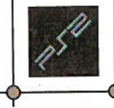
Il va falloir être très téméraire pour attaquer ces rescapés de Jurassic Park. Utilisez votre bouclier à bon escient et tout devrait bien se passer.







À l'intérieur des villes, vous aurez à disposition une grande variété de quêtes auprès de la guilde des chasseurs. Ne surestimez pas vos forces.

Onimusha 3 Demon Siege 



Onimusha 3 sera disponible au Japon au moment où vous lirez ces lignes. Mais nous n'avons pas pu nous empêcher de vous offrir à nouveau une petite flopée d'images et quelques infos avant le test import du prochain numéro. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, Onimusha 3 mettra en scène deux héros, qui se retrouveront pris dans une faille temporelle. Notre valeureux Jean Reno, alias Jacques, débarquera en 1582 en plein Japon pendant que Samanosuke se retrouvera, lui, en plein Paris en 2004. Et attention, ce n'est pas tout, un nouveau perso vient d'être révélé ! Elle s'appelle Michelle, et devra se battre contre le Genma devant Notre-Dame, rien que ça. Nos deux héros retrouveront-ils leurs dimensions respectives ? Réponse dans le prochain numéro de Pad !

Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 26 février 2004
Sortie en Europe : Automne 2004



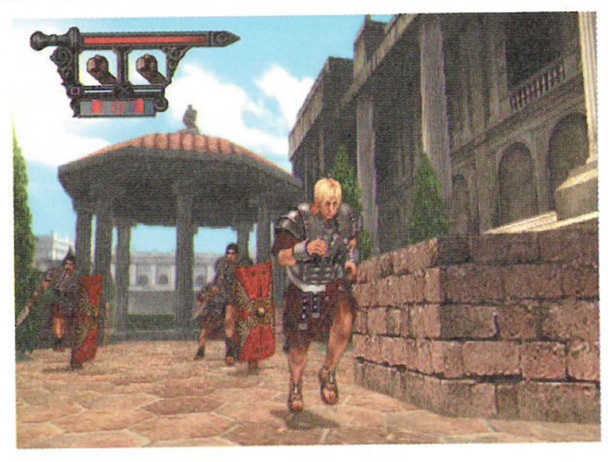
Voici la fiancée de Jacques, la charmante Michelle. Son arme de prédilection ? La mitraillette ! Tous aux abris.

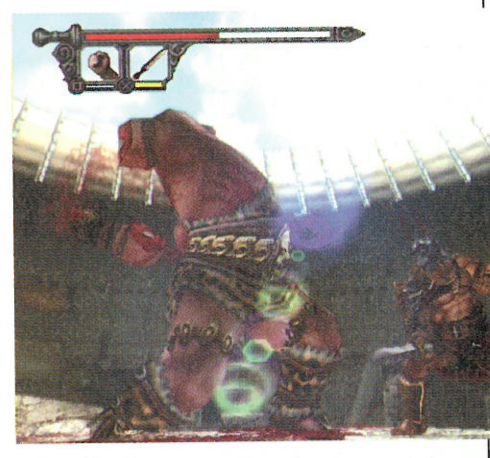
Vous affronterez ce tas de boulons sur le toit de l'Arc de Triomphe après avoir grimpé quelques marches.

L'épée-fouet de Jacques n'a rien à envier à celle d'Ivy dans Soul Calibur. Remarquez au passage le magnifique effet de flammes.

Made in Japan

À peine Onimusha 3 terminé, voici que Keiji Inafune se lance dans une autre épopée, dans un registre quelque peu différent. Le père de Megaman va maintenant tenter de ressusciter Rome sur PlayStation 2 !





Shadow of Rome



Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : Fin 2004

Shadow of Rome se déroule en - 48 avant J.-C. Le grand empire romain est en proie à la corruption et à la décadence. Jules César comptait bien remédier à tout ça, mais il n'a rien trouvé de mieux que de se faire assassiner avant de restaurer la paix et l'harmonie. C'est alors qu'Agrippa apprend que son père Uesnius est suspecté de cet acte infâme et devrait être exécuté par le vainqueur des prochains jeux du cirque. Il n'en fallait pas plus pour qu'Agrippa revienne dans l'urgence à Rome, embarquant avec lui Octavius et Claudia, afin de sauver l'honneur de sa famille et découvrir le vrai meurtrier de César.

Deux héros pour sauver l'Empire

Tout le gameplay de Shadow of Rome sera articulé autour de deux persos. Le très puissant Agrippa, qui ne fera pas dans la dentelle, et Octavius, qui préférera jouer la carte de l'infiltration. Capcom nous promet que l'aventure variera selon la façon de jouer de chacun. Ainsi, si vous excellez dans les scènes d'action, vous aurez le droit... à encore plus d'action ! La même règle s'applique aux phases d'aventure. Comme si tout cela ne suffisait pas, des courses de chars, entre autres réjouissances, seront aussi de la partie. Capcom a apporté un soin tout particulier à une reproduction fidèle en 3D de plusieurs endroits-clés de Rome : le Colisée, le marché... Une véritable balade en fait.



Un bouclier dans une main et un glaive dans l'autre... Agrippa est fin prêt pour tout dévaster.

Enfin, un soin tout particulier sera apporté aux effets sonores afin de reproduire par exemple les cris de la foule dans le Colisée et d'immerger le joueur un peu plus dans ce gladiator-like. Sortie prévue à la fin de l'année sur PS2, par Toutatis et Bélénos.

Rien de tel qu'une petite course de chars pour garder la forme. On pourra donner des coups de fouet ou faire le ménage autour de soi à grand renfort de hache.





Keiji Inafune aurait-il succombé aux charmes de MGS et de Splinter Cell ? On dirait bien que oui !

Neo Contra

Faute de place et de temps, nous n'avions pu vous parler du nouveau Contra dévoilé récemment par Konami. Voilà, on se rattrape ce mois-ci. Ce nouvel opus, estampillé « Neo Contra », se déroule dans un futur très lointain. On retrouvera Bill Rizer (déjà apparu dans Shattered Soldier) et un petit nouveau aux allures de samouraï, Genbei Yagyu. Une fois de plus, l'action a l'air d'être au rendez-vous dans des dizaines de niveaux alternant les phases en vue semi-isométrique et horizontale. Bien gore et défoulant, cet opus ne devrait pas nous décevoir. Espérons juste que Konami ait un peu revu à la baisse le niveau de difficulté par rapport à Shattered Soldier. Nos collègues américains pourront tout blaster sur leur PS2 au mois de novembre. Aucune date de sortie précise annoncée pour le Japon ou l'Europe.

Éditeur : Konami • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : Courant 2004
Sortie en Europe : N.C.



Bien en place sur son dinosaure, Bill pourra tout faire sauter à l'écran et switcher à volonté entre trois armes.





La personne en charge du design de ce boss doit voir beaucoup de choses dans son sommeil à en juger par l'apparence de cette bestiole repoussante.



Voici une phase qui rappellera bien des souvenirs aux joueurs de Contra sur Super Famicom. Remarquez les cadavres de vos adversaires gisant dans une substance non identifiée.



Katamari Damacy




Ici, ce n'est pas une boule de flipper qui roule mais un immense tas d'ordures en tout genre. Les programmeurs devraient regagner leur chambre capitonnée très bientôt.



Autant vous prévenir de suite, attachez-vous solidement les côtes. Katamari Damacy raconte l'histoire du roi du cosmos et de son fils. Après avoir forcé un peu sur la bouteille, ce bon roi a mis la Terre sens dessus dessous. En tant que prince pur et innocent, vous vous proposez de descendre sur la planète bleue pour remettre un peu d'ordre dans tout ça. Tel un bousier, vous allez devoir pousser une boule d'objets très divers et variés à travers tout un dédale de niveaux. La boule ira bien sûr en grossissant et pourra prendre des proportions complètement délirantes. Cependant, il faudra faire attention à ne pas toucher les murs, etc. Complètement décalé, Katamari Damacy s'annonce comme étant le digne successeur de Kuma Uta pour le championnat du jeu le plus atypique. Cette petite merveille, que l'on attend avec impatience, sera proposée à un prix réduit lors de sa sortie le 18 mars prochain sur l'archipel nippon.

Éditeur : Namco • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : 18 mars 2004
Sortie en Europe : N.C.



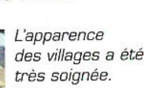
Dans ce menu, vous pourrez faire l'inventaire de tout ce que vous avez ramassé. Ici nous avons un ballon de foot, un onigiri, un parapluie, une part de gâteau... De quoi ouvrir une foire à tout.

Atelier Iris

Gust, un éditeur japonais avant tout connu pour sa série des « Atelier », vient d'annoncer la sortie du prochain opus de sa saga : Iris no Atelier – Eternal Mana. Cette fois, la vedette est tenue par un trio pour le moins hétéroclite. Krein Kiesling (un nom qui fleure bon la jeune Europe, les trottoirs de Prague ou de Cracov...) est un brillant alchimiste en devenir, accompagné de Rita Blanchimont. Pour parachever la sainte trinité de ces êtres ultra charismatiques, n'oublions pas le guignol de service, au nom tout aussi ridicule qu'attachant : le dénommé « Popo ». Esthétiquement très proche de titres comme Venus and Braves ou encore Seven (deux jeux Namco que nous ne verrons jamais sous nos latitudes), Iris exploite un système de jeu reposant sur la « mana » (énergie magique régissant l'univers). Ainsi, en chapardant la mana des créatures rencontrées, nos joyeux lurons pourront invoquer à leur rescousse des esprits élémentaires. RPG plus traditionnel (plus pur diront certains) que ses devanciers, Atelier Iris, avec ses combats en temps réel somptueux et colorés, s'annonce comme une véritable ode à la 2D.

Éditeur : Gust • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : Mai 2004
Sortie en Europe : N.C.





L'apparence des villages a été très soignée. La 2D n'est pas morte, et c'est tant mieux.



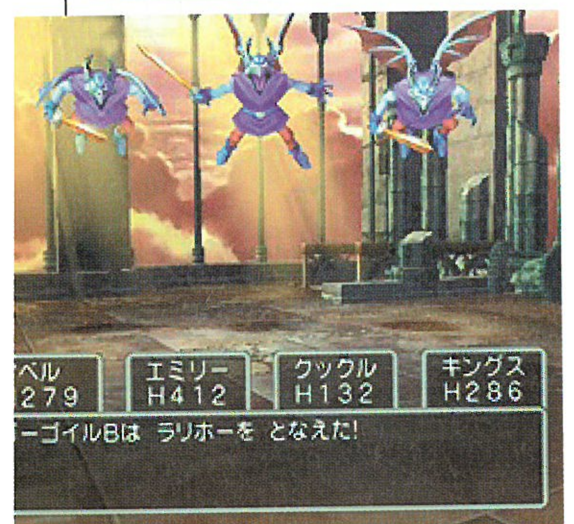
Non, nous ne sommes pas dans Star Ocean ou Valkyrie Profile. La ressemblance lors des combats avec les titres de Tri Ace est quand même frappante.

Dragon Quest V Tenkuu no Hanayome



Avec le retard de FFXII, il fallait bien trouver un moyen pour Square Enix de finir l'année fiscale en beauté. Tadam ! La magie de la corde nostalgique vient à point nommé. Cette fois-ci, c'est le très bon Dragon Quest V qui s'y colle. Histoire de faire passer la pilule, les graphismes seront entièrement refaits en 3D et les mélomanes se réjouiront de la présence de versions réorchestrées des mélodies de Koichi Sugiyama. Dragon Quest V: Tenkuu no Hanayome (la compagne du ciel) raconte l'histoire de l'héritier du trône de Granbania. Celui-ci partira à la recherche de sa mère qu'il croyait morte, et devra aussi faire face à un cruel dilemme : épouser Bianca ou Flora ! Cette version sera accompagnée d'un DVD premium contenant un « movie » de DQ VIII, toujours prévu pour le moment pour mars 2005. Oui, ça fait loin.

Éditeur : Square Enix • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : 25 mars 2004
Sortie en Europe : N.C.





Tout a été refait, même l'intérieur des maisons. Nous sommes bien loin de la version 2D sortie en septembre 1992 sur SFC. Douze ans après, c'était le minimum.

Les Slimeknight passent à l'attaque ! Ces persos ont bien sûr servi de modèle à ceux présents dans Slime Mori Mori, sorti l'année dernière sur GBA.



Il vient de découvrir que chez Free le haut débit est à 2 mégas ... pour le même prix.

Pour seulement 29,99 euros par mois l'Internet haut débit est maintenant à 2 mégas sur les zones géographiques couvertes par la Freebox. Vous bénéficiez en plus du téléphone gratuit en France Métropolitaine et d'un accès gratuit à un bouquet de chaînes de télévision numérique. Le modem USB/Ethernet est inclus et vous n'avez aucun engagement de durée et aucun frais d'accès au service.

Les zones géographiques ne bénéficiant pas encore des avantages de la Freebox, le haut débit est tout de même à 1024 k !



Inscription : www.free.fr ou par téléphone au 3144.

ous réserve d'éligibilité de votre ligne.



Digimon Racing

Cela faisait un petit moment qu'un jeu de course à la Mario Kart n'était pas sorti sur GBA. Après Waiwai Racing chez Konami, c'est désormais au tour de Bandai de sortir un jeu de course avec ses bestioles maison : les Digimon. Ces derniers tenteront de déterminer lequel d'entre eux est le meilleur pilote sur une douzaine de circuits, dont des étendues glacées ou encore des passages dans les champs. Comme d'habitude, chacun disposera de toute une panoplie de coups spéciaux pour se frayer un chemin vers la plus haute marche du podium. Rien de bien fabuleux me direz-vous. Eh bien si ! Digimon Racing sera le premier jeu de course à être jouable jusqu'à quatre simultanément avec l'adaptateur sans fil, sorti avec Pokemon Green Leaf et Fire Red fin janvier. Et ça, c'est beau !

Éditeur : Bandai • Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : 1er avril 2004 • Sortie en Europe : N.C.





Les palmiers, le sable fin… Rajoutez des vahinés siliconées et tout cela ferait presque penser à l'E3 à Los Angeles…



Ce Digimon s'appelle Patamon. Ses caractéristiques ? Une accélération lamentable mais une vitesse de pointe incomparable.

Dokodemo issho ! Toro to nagareboshi

Le sympathique chat lancé par Sony pour promouvoir la Pocketstation fête cette année son 5e anniversaire ! Le prétexte était trop bien trouvé pour sortir une nouvelle aventure de Toro. Dans ce nouvel épisode, notre minou blanc devra retrouver les morceaux d'une étoile filante et ainsi exaucer les vœux de ses congénères. Toujours basé sur la communication et l'apprentissage de nouveaux mots, cet opus verra l'apparition de nouveaux Pokepi (dénomination pour les animaux), comme Andrew le poulet ou encore Mitsuru l'élan. Jeu de communication oblige, il faudra faire avec les humeurs de chacun et essayer de contenter tout le monde. Retrouverez-vous les fragments de l'étoile filante pour réaliser les souhaits de chacun ? Réponse au mois d'avril en import.

Éditeur : S.C.E.I. • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Avril 2004
Sortie en Europe : N.C.





Ce poulet est un vrai punk ! Il ferait bien d'aller chez le médecin vu ce qui se passe au Japon en ce moment.

Ce lapin affirme se rendre au onsen (source d'eau chaude) quand il est fatigué. Je suis tout à fait d'accord avec lui.





TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX® 3

La lutte anti-terroriste a enfin trouvé ses héros !

Rainbow six 3 prend d'assaut la PlayStation 2. Prenez la tête de l'équipe Rainbow, l'unité d'élite la plus qualifiée au monde pour faire face aux missions anti-terroristes les plus risquées, et devenez le pire cauchemar des terroristes de la planète !

PlayStation.2 · WITH NETWORK PLAY · TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 · 12+ · UBISOFT

www.rainbowsix3.com











DÉCOUVREZ ÉGALEMENT LES INTERVENTIONS MILITAIRES DES GHOSTS !

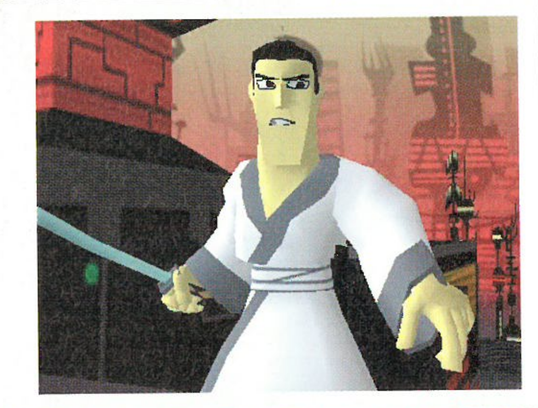
PlayStation.2 · WITH NETWORK PLAY · TOM CLANCY'S GHOST RECON JUNGLE STORM





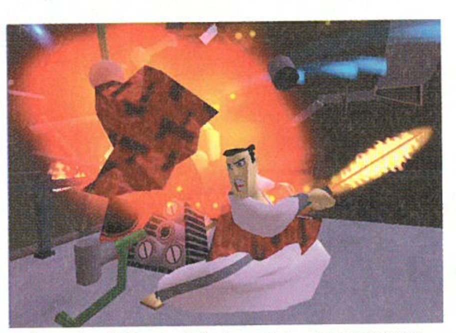


Samourai Jack The Shadow of Aku



Peut-être ne connaissez-vous pas Samourai Jack. Ce charmant héros a fait ses débuts à la télé américaine sur la chaîne Cartoon Network en novembre 2001. Rassemblant en moyenne 2 millions de téléspectateurs à chaque diffusion, il n'en fallait pas plus pour que nos amis les marketeux décident d'en faire une adaptation vidéoludique. C'est Amaze Entertainment qui développera les aventures de Jack sur les trois consoles de salon pour le compte de Sega. Notre héros, victime d'un sort, se voit téléporté dans le futur. Longue sera sa quête et nombreuses seront les rencontres avec d'étranges civilisations avant de retrouver le portail qui le ramènera chez lui. Samourai Jack disposera d'une palette de coups relativement conséquente (25) et devra traverser presque autant de niveaux (24) avant d'arriver à bon port. Aucune sortie n'est à l'ordre du jour en dehors du pays de l'oncle Sam (mars 2004).

Éditeur : Sega
Machines : PlayStation 2, Xbox et GameCube
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.



Cela va de soi, Samourai Jack manie le sabre aussi bien que Maïté. Il ne fera pas bon traîner dans les parages.

Tel Tom Cruise, ce samouraï un peu perdu attend le moindre faux pas de son ennemi avant de le hacher menu.





Loin de révolutionner le genre, Samourai Jack devrait au moins faire quelques milliers d'heureux outre-Atlantique.

Xbox DOA Online

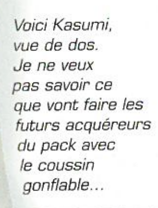


L'actualité Xbox au Japon est vraiment au ras des pâquerettes. Heureusement que la Team Ninja est là ! Pour fêter dignement la sortie de DOA Online, Microsoft Japon éditera un pack spécial Kasumi Blue. Ce dernier contiendra une Xbox bleue, la manette assortie, le kit DVD, un abonnement de 12 mois au Xbox Live et bien sûr le jeu. Mais ce n'est pas tout ! Billou proposera en cadeau de dernière minute un coussin gonflable à l'effigie de Kasumi, mesurant environ 1,60 m ! On ne sait pas trop à quel degré prendre ce genre de blague. Toujours est-il que ce package, qui vient de prendre tout son intérêt de par la présence d'une héroïne gonflable, sera limité à 5 000 exemplaires. Parfaitement mon bon monsieur, et pas une poupée gonflable de plus ! La totale sera facturée 22 800 yens (180 euros).

Éditeur : Tecmo
Machine : Xbox
Sortie au Japon : 25 mars 2004
Sortie en Europe : N.C.



Voici sans doute le goodies le plus ambigu jamais sorti avec une console. On peut dire qu'ils savent communiquer chez Billou au Japon.

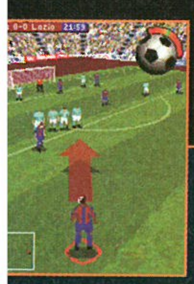


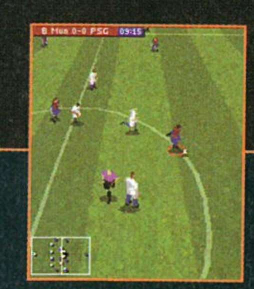
Voici Kasumi, vue de dos. Je ne veux pas savoir ce que vont faire les futurs acquéreurs du pack avec le coussin gonflable...

Histoire de vous rappeler le titre du jeu que vous venez d'acheter en bundle, une belle inscription « DOA Online » sera visible sur la gauche du magnétoscope bleu.



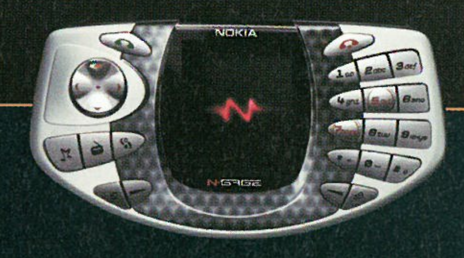






Football 2004 maintenant disponible sur console N-Gage™. Licences
tielles, modes de jeu avancés et jouabilité parfaite séduiront les
teurs de foot. Grâce au mode multijoueurs sans fil, FIFA Football
4 offre une expérience de jeu mobile unique et passionnante.

age.com





où tu veux
qui tu veux



Nous étions présents à Tokyo au mois de septembre dernier lors de cette annonce durant laquelle Square Enix avait décidé de poursuivre la saga FFVII... sur DVD ! Depuis, de nouvelles images sont tombées et promettent un spectacle grandiose.



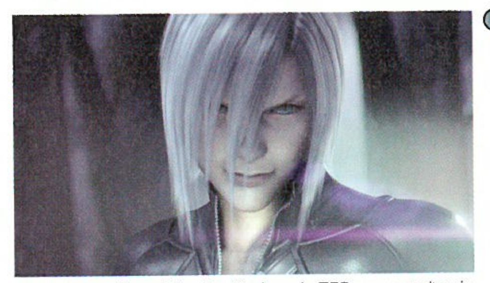
FINAL FANTASY VII Advent Children

Éditeur : Square Enix
Sortie au Japon : Été 2004

Avec ses neuf millions d'exemplaires vendus à travers le monde, FFVII a définitivement marqué toute une génération de joueurs. Premier FF à bénéficier de CG, ce fut aussi la première fois que l'on découvrait ce monde féerique sur tous les continents. Même si la règle veut que chaque FF soit unique, il faut croire que le Studio 1 s'amuse à la transgresser. Avec Final Fantasy X-2 tout d'abord, qui sera disponible dans nos vertes contrées au moment où vous lirez ces lignes. Voilà maintenant qu'ils commettent un deuxième crime de lèse-majesté en sortant une suite à FFVII, sous forme de film d'animation en 3D. Rappelons brièvement l'univers de l'opus original. La trame se déroule à Midgar, ville célèbre pour sa « Mako Energy ». Une société, la Shinra, a mis la main sur le contrôle de cette énergie et en a profité pour imposer sa propre politique. Les réacteurs Mako, disposés à la périphérie de Midgar, extraient la fameuse « Mako Energy ». Cette dernière, censée apporter joie et bonheur (selon Shinra), est en fait la source vitale de la planète. « Si on continue comme ça, la planète mourra ! » C'est avec cette phrase présente dans leur esprit que s'est constitué un groupe de résistants, connu sous le nom d' « AVALANCHE ». Prêts à tout pour contrecarrer les plans de Shinra, nos résistants décident de faire exploser l'un des réacteurs Mako. Un des membres de cette mission est Cloud Strife (tristement rebaptisé Clad dans la pathétique V.F.), un ancien membre du SOLDIER (un bataillon de Shinra). Dénué de tout principe, Cloud rejoint AVALANCHE comme un simple mercenaire. Cependant, il découvrira la vérité sur son passé lors de cette mission et commencera alors à se poser des questions sur son existence...



La course à moto était l'un des moments forts de FFVII. Pas étonnant donc de retrouver Cloud sur son destrier.



Dans la première vidéo dévoilée lors du TGS, on pouvait voir ce personnage aux prises avec Cloud. Regardez ses yeux !



Ce canon a l'air d'avoir pris un coup de vieux depuis sa dernière utilisation dans FFVII. Marche-t-il encore ?

La résurrection de Sephiroth ?!

FFVII AC se déroule deux ans après FFVII. Alors qu'ils croyaient avoir trouvé la paix et la sérénité, les habitants se retrouvent confrontés à un fléau : une maladie inconnue qui se répand comme une traînée de poudre. Cloud, qui a combattu autrefois pour sauver son propre monde, mène désormais une vie d'ermite, à l'écart de la société... On dirait qu'il va devoir reprendre du service ! Comme vous pouvez le voir sur les photos, trois étranges personnages semblent avoir un rapport direct avec la cause de ces maux. Sont-ce des sbires de Sephiroth, dont la présence est confirmée ? Ce dernier que l'on croyait mort serait-il de retour ? Que de questions qui trouveront une réponse cet été au Japon.



Le coup du spectre a déjà été remarqué dans FF The Movie. La réalisation semble toujours autant assurer, pas de souci !



Cloud et sa troupe auront du pain sur la planche. Non seulement le personnage du milieu manie l'épée comme personne, mais en plus ses deux collègues ont l'air de savoir se servir d'un gun.

Barett est de retour ! Suite à un terrible accident, il a perdu l'usage de son bras droit. Ce dernier a été remplacé par une protubérance mécanique. Aux dernières nouvelles, il semblerait aussi que Vincent soit de retour !

La GBA SP Famicom pour tous !

Voici une cartouche FC entièrement remaniée pour rentrer pile-poil dans votre GBA.

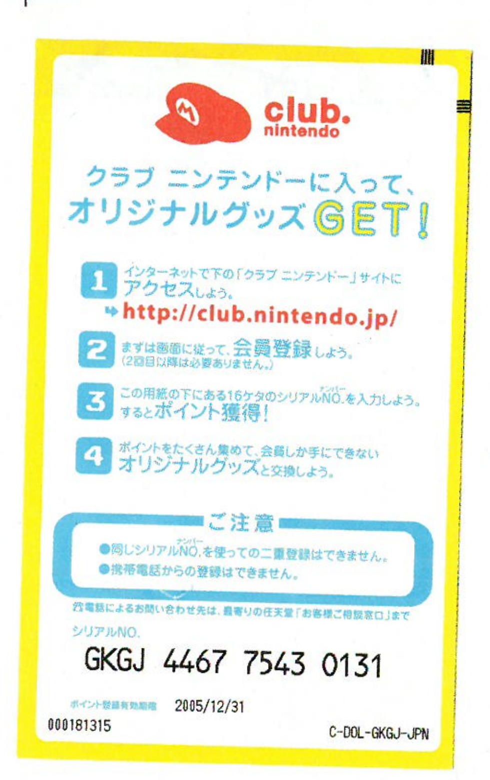
Si vous ne faites pas partie de la poignée de chanceux Japonais à avoir remporté la magnifique GBA SP FC (et c'est fort probable), vous serez ravi d'apprendre que Nintendo sortira une version grand public de la bête. D'accord, elle est un peu différente et moins belle que l'originale... Mais elle n'en reste pas moins magnifique, et surtout, elle est en vente (12 500 yens, soit environ 95 euros) ! Pour accompagner la sortie de la bête, Nintendo a également lancé toute une série de jeux FC au format GBA sous le label « Famicom Mini ». Pour l'excentrique somme de 2 000 yens (environ 17 euros), vous serez l'heureux propriétaire de Mappy, Super Mario Brothers, Legend of Zelda premier du nom... Pour la petite histoire, sachez que ces deux derniers titres sont planqués dans Doubutsu no Mori et que Nintendo n'a jamais dévoilé les codes pour les débloquer ! Il faut croire qu'il est bien plus lucratif de jouer sur la fibre nostalgique des plus anciens plutôt que de donner les codes pour y jouer gratos dans Doubutsu... Tsss tsss.

Machine : Game Boy Advance SP Famicom
Sortie au Japon : 14 février 2004
Sortie en Europe : On peut rêver...

La bête en question, accompagnée de quelques titres. À noter qu'il n'y a pas que des jeux made in Nintendo dans le lot, il y a aussi des titres Namco et Hudson.

On ne peut être qu'admiratif devant un tel design. Comment faire du neuf en donnant l'impression que c'est du vieux. La classe.

Nintendo veille !



Voici l'objet de toutes les convoitises au Japon : une feuille comportant un numéro de série. N'essayez pas de le valider, j'ai déjà crédité les points sur mon compte !

Cela fait un petit moment qu'un club Nintendo existe en Europe avec son système d'étoiles, mais le phénomène est très récent au Japon. Le système est cependant un peu différent au pays du soleil levant. Depuis peu, les jeux GC et GBA contiennent une feuille à bords jaunes (voir photos) avec un numéro de série. Ce dernier, une fois rentré sur le site japonais, permet de valider les points. Cependant, Nintendo n'avait pas pensé qu'une majorité de grossistes importateurs chinois ouvriraient toutes les boîtes pour récupérer les points avant de revendre les jeux aux États-Unis ou en Europe ! Certains membres se sont donc retrouvés avec des nombres de points pharaoniques. Parallèlement, de nombreux numéros de série se sont retrouvés sur des sites d'enchères. Nintendo a donc pris conscience du problème et a modifié plusieurs règles pour la validation de ces précieux points. Depuis début février, il est impossible d'enregistrer deux fois le même jeu (exception faite pour la série des Pokémon) et Nintendo traque les vendeurs de points à la sauvette sur le Net. Les fraudeurs vont avoir la vie dure !



La manette aux couleurs GC du club Nintendo japonais vous coûtera la bagatelle de 500 points. Il faut acheter environ 8 ou 9 jeux GC pour obtenir une telle somme.

ポイント情報

今までにご登録、ご使用されたポイントの情報です。

年月日	商品名/プレゼント名など	登録ポイント	ポイント残高	ランクポイント
2003/12/13	R:RACING EVOLUTION	60	60	60
2003/12/13	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 3 C.A.R.D Revolution	60	120	120
2003/12/13	ガチャフォース	60	180	180
2003/12/18	ドンキーコンガ	60	240	240
2003/12/19	バテン・カイトス～終わらない翼と失われた海～	60	300	300
2003/12/19	バテン・カイトス～終わらない翼と失われた海～	60	360	360
2003/12/19	ドンキーコンガ	60	420	420
2003/12/19	ドンキーコンガ	60	480	480
2003/12/19	ガチャフォース	60	540	540
2003/12/19	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 3 C.A.R.D Revolution	60	600	600
2003/12/19	ドンキーコンガ	60	660	660
2003/12/19	バテン・カイトス～終わらない翼と失われた海～	60	720	720
2003/12/19	R:RACING EVOLUTION	60	780	780
2003/12/19	R:RACING EVOLUTION	60	840	840
2003/12/19	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 3 C.A.R.D Revolution	60	900	900
2003/12/19	ガチャフォース	60	960	960
2003/12/20	F-ZERO ファルコン伝説	40	1,000	1,000
2003/12/20	F-ZERO ファルコン伝説	40	1,040	1,040
2003/12/20	F-ZERO ファルコン伝説	40	1,080	1,080

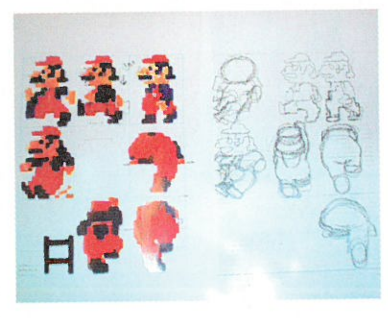
Voici le décompte d'un membre triple Platinum qui a préféré rester anonyme. On peut voir (avec une loupe !) que sur sa liste de jeux enregistrés figurent certains titres en triple ! Au moment où vous lirez ces lignes, la fête sera finie pour les petits malins.

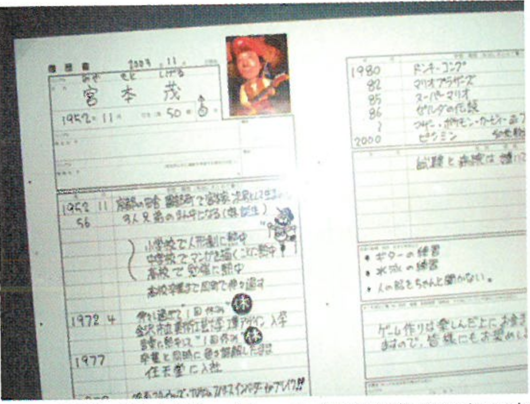




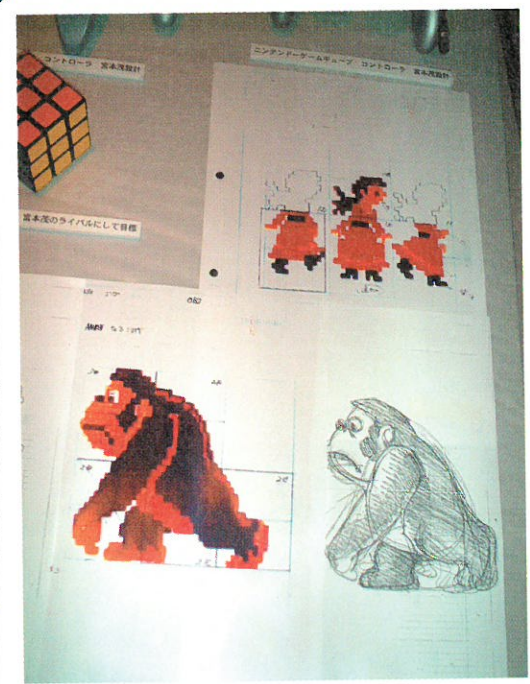
Fermez les yeux. Imaginez un endroit regroupant tous les jeux Famicom. Un endroit où il serait possible de jouer à Xevious sur un écran de plus de cinq mètres de diagonale. Cet endroit a existé, à Tokyo, l'espace de deux mois. Ouvrez les yeux maintenant, et bienvenue au Level X !







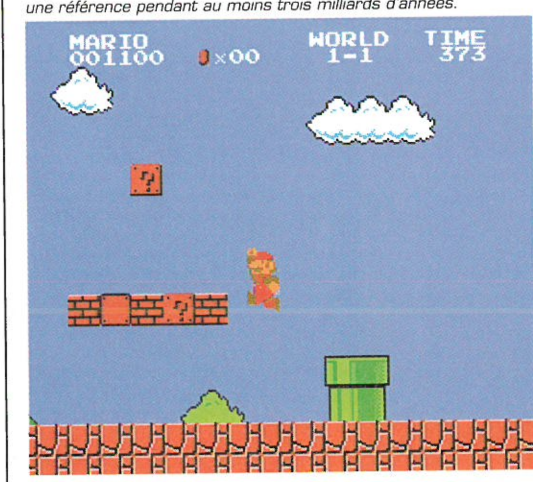
Voici le C.V. de Shigeru Miyamoto. Il aurait fallu au moins trois feuilles de plus pour faire le listing complet de tous les jeux qu'il a chapeautés de près ou de loin.



Non, vous ne rêvez pas, Shigeru Miyamoto a créé les persos de Donkey Kong point par point ! Une patience qui a été plus que récompensée et acclamée à travers le monde.

Pour fêter comme il se doit les 20 ans de la Famicom, Nintendo a envahi le musée de la photo à Tokyo, avec 1 252 jeux (la totale !) et des objets top collector. Grands adorateurs de cette machine, nous ne pouvions rater ça ! Séquence nostalgie. L'exposition est constituée d'une grande pièce carrée avec une petite salle dédiée à la projection de vidéos (sur les usines de production principalement). Le premier contact des visiteurs se fait par le biais d'une vitrine retraçant les débuts de plusieurs personnes : Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, Satoshi Tajiri, Yuji Naka... Au-dessus de chaque vitrine, contenant une partie de leurs effets personnels et le matériel de l'époque, on remarquera les C.V. de chacun d'entre eux. On y apprend que Shigeru Miyamoto affectionne la guitare et la natation et a une peur bleue des hôpitaux, ou encore que le but de Yuji Naka est de rendre heureux les enfants à travers le monde, tout simplement. Dans la vitrine de Mister Kojima, on peut apercevoir ses dessins avec les plans du premier Metal Gear ! Il raconte également son arrivée chez Konami. Affecté à la section MSX (une machine issue de la collaboration entre Microsoft et ASCII), il avait eu pour premier boulot de concevoir un jeu de combat. Le MSX ne pouvant gérer que 2 ou 3 sprites à la fois, il était impossible de réaliser un tel jeu. De plus, il était fortement limi-

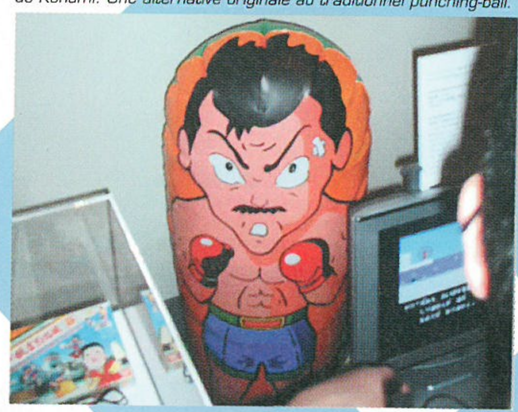
Super Mario Bros. Une jouabilité sans faille qui restera encore une référence pendant au moins trois milliards d'années.





HN11033309. Voici le numéro de la dernière Famicom produite. Mais qu'ont-ils fait !? Ils ont arrêté la production de cette merveille ! Iwata saaaaannn...

Cet accessoire un peu délire permettait de jouer à Exciting Boxing de Konami. Une alternative originale au traditionnel punching-ball.

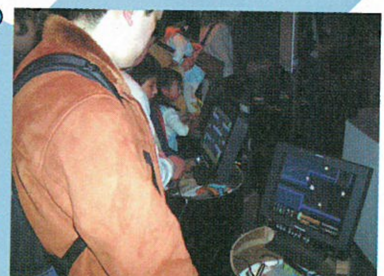




té par le nombre de couleurs pouvant être affichées simultanément. Seulement 16 ! Si on enlève les couleurs difficilement utilisables comme le rose ou le violet, il ne lui en restait plus que 8. Il trouvait cette situation complètement injuste, ses collègues de travail bossant dans la même pièce sur Famicom et disposant, eux, de 52 couleurs. Tout semblait aller contre Hideo Kojima. C'est alors qu'il eut l'idée de génie de concevoir un jeu dans la même veine que le film *La Grande Évasion* où un prisonnier de guerre doit s'échapper. Un jeu dans lequel il ne faudrait pas se faire repérer par les 2 ou 3 gardes présents (il fallait faire avec les limitations de la machine). Vous l'aurez compris, Metal Gear venait de naître !

Mon rival ? Le Rubik's Cube !

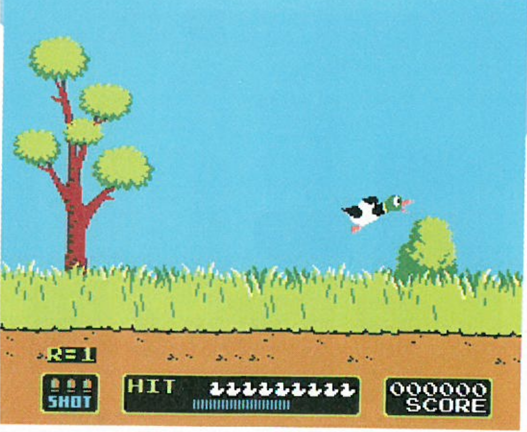
En plein milieu de la pièce était diffusée une vidéo où Miyamoto expliquait sa vision du jeu vidéo, et où il se rappelait ses premiers pas chez Nintendo. Entré chez Big N en 1977, il occupa tout d'abord le poste de designer. C'est-à-dire créer des dessins qui seront incorporés plus tard dans les jeux. Pour sa première production, Donkey Kong, il avait la lourde tâche de représenter un personnage avec seulement une grille de 16 points par 16 ! Le challenge était de taille. Tout d'abord, il a réalisé un visage et un nez importants, pour que les joueurs comprennent qu'il s'agit d'un être humain (en conséquence de quoi son corps aura fatalement une taille réduite). Ensuite, pour faire comprendre que ce perso court, il fallait faire bouger ses bras, ce qui impliquait des couleurs différentes pour différencier les bras du corps. C'est alors que Shigeru Miyamoto eut le sentiment que ce perso ressemblait à un Italien. Enfin, afin de rendre son nez visible, il lui fallait une moustache. De plus, pas besoin de dessiner une bouche, puisqu'il suffisait de deux lignes de pixels pour le nez et une pour la moustache. Et voilà ! Jumpman (qui s'appellera Mario par la suite) était né !
Une vidéo présentant un niveau inédit de Super Mario Bros. était ensuite diffusée : un niveau où il suffit juste de courir de gauche à droite. Miyamoto san explique ensuite la course dans Super Mario Bros. (le fameux B dash), et pourquoi les joueurs apprécient tant cette fonctionnalité. « Dans Donkey Kong, une fois que vous sautez, le saut est figé et vous ne pouvez rien faire. Dans Super Mario Bros., il est possible de sauter plus ou moins loin si vous prenez de l'élan ou encore de bouger un peu dans les airs pour modifier l'endroit où vous atterrissez. En tant que joueur, c'est vraiment quelque chose que je voulais inclure, en faisant fi des lois physiques de la réalité. » À la question « quel est votre plus grand rival ? », il répond en souriant : « le Rubik's Cube ! » Ce der-



Des bornes disposées aux quatre coins de l'exposition permettaient de replonger en enfance le temps d'une partie de Mario Bros. par exemple.

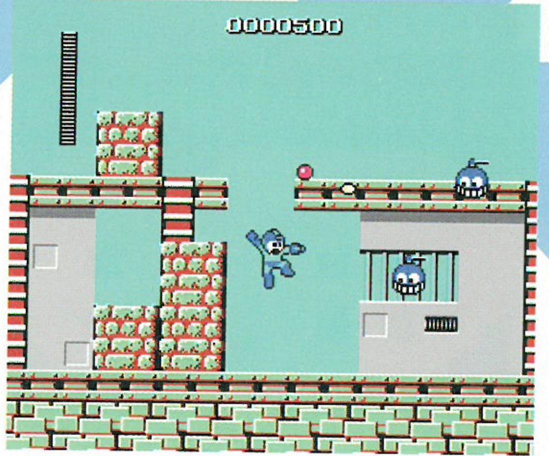


La tablette graphique pour Famicom. On peut dire que cette console a été servie en accessoires divers et variés.



Duck Hunt, un classique. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le lightgun n'envoie pas de rayons, mais est équipé d'un récepteur qui permet d'identifier les couleurs.

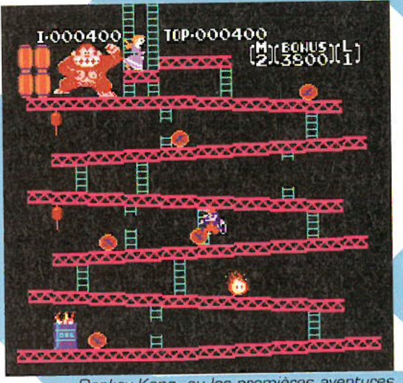
Le point commun entre Rockman et Onimusha 3 ? Ils ont le même géniteur : Keiji Inafune !




Sur la gauche, la GBA SP aux couleurs de la Famicom et réservée à de chanceux Japonais. Celle au milieu est en vente au pays du soleil levant depuis le 14 février dernier.

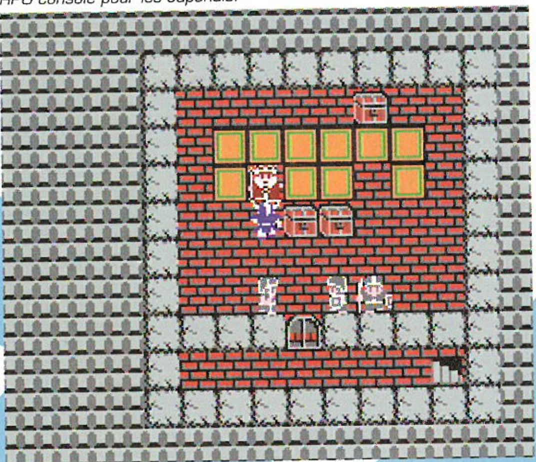

Le tout premier Metal Gear est sorti sur MSX, Hideo Kojima ayant fait ses débuts sur ce support.


Allez, une nouvelle fois, rien que pour le plaisir des yeux, la GBA SP Famicom.



Donkey Kong, ou les premières aventures bondissantes de Jumpman, alias Mario.

Dragon Quest premier du nom, créé par le génial Yuji Horii. Il déclare s'être inspiré de Wizardry pour créer le premier RPG console pour les Japonais.



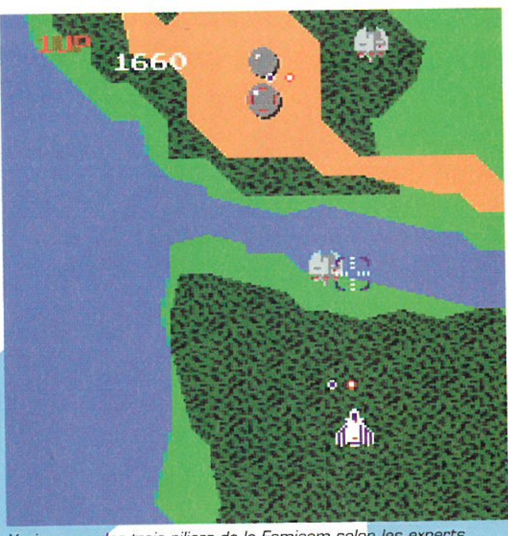
nier « s'est vendu comme des petits pains, et on comprend immédiatement son fonctionnement, en le touchant avec les mains. C'est aussi ce que je recherche en créant des jeux. »

Famicom seule contre tous

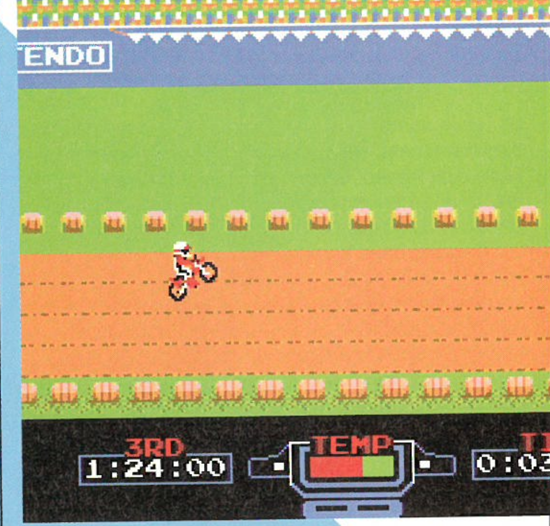
Dans plusieurs dizaines de vitrines était rassemblée l'intégralité des jeux sortis sur la sixième console de Nintendo, mais la première à être mondialement connue : la Famicom. Les jeux étaient classés par ordre chronologique, et on se baladait donc entre 1983 et 1994 en parcourant les vitrines. Au mur étaient accrochées les consoles. Tous les accessoires de la FC étaient bien sûr présents : modem pour parier aux jeux de course, powerglove, mitraillette Hyper Shot de Konami, lunettes 3D, palette graphique... Des bornes permettant de rejouer aux plus grands classiques ainsi qu'aux derniers jeux sur toutes les plates-formes étaient également en démonstration. Près de la sortie se trouvait la dernière Famicom produite (une new Famicom). Une enquête a été menée parmi les visiteurs. Quel est le jeu qui vous a le plus marqué sur Famicom ? Grands vainqueurs : Dragon Quest III et Super Mario Bros. On pourra s'étonner de la présence d'un seul titre Square dans les trente premiers (Final Fantasy III en 7e position). Sortie le 15 juillet 1983, cette console n'a pas fini de faire rêver et il suffisait de voir les visiteurs de tous les âges s'émerveiller et se rappeler leurs premiers émois devant des cartouches plus ou moins obscures. Plus que les 20 ans de la Famicom, c'était véritablement un grand rendez-vous du jeu vidéo japonais. Tout le monde était redevenu enfant en ces lieux où le temps ne semblait pas avoir de prise...



Zelda no densetsu est tout d'abord sorti sur FDS, un lecteur de disquettes réinscriptibles qui se plaçait sous la Famicom.



Xevious, un des trois piliers de la Famicom selon les experts. Bien en dessous de la version arcade, il donnait quand même l'impression de jouer à un jeu d'arcade chez soi.

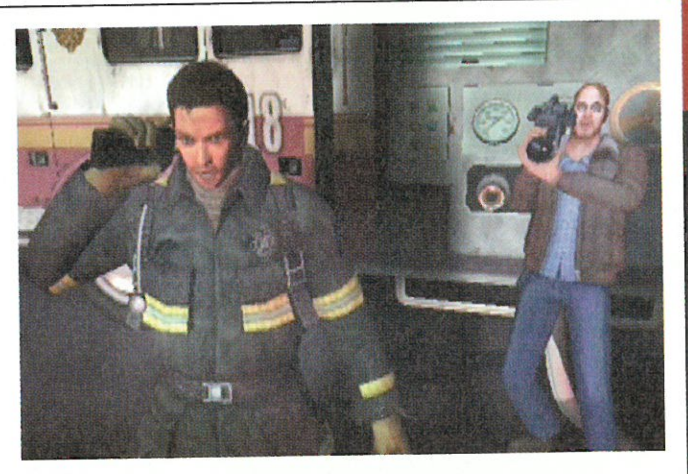


Excitebike proposait un éditeur de niveaux, une mini-révolution à l'époque. Impossible malheureusement de sauvegarder ses créations.

Pippin, Playdia, PC-FX, Virtual Boy, Jaguar, 32X, Saturn, PlayStation... Le Level X n'était pas seulement destiné à la Famicom, mais aussi aux autres machines sorties jusqu'à aujourd'hui.



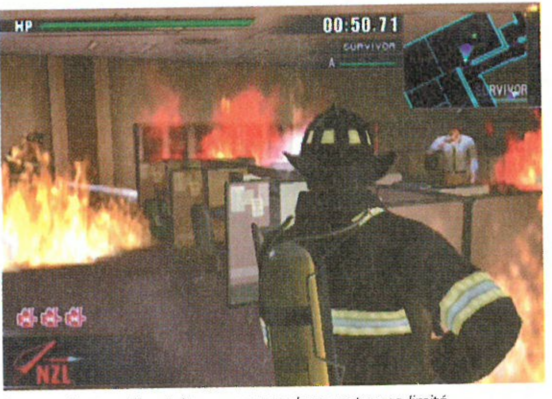
Un jeu de pompiers, ça faisait longtemps. Un jeu d'action où on n'est pas censé tuer des gens, ça faisait longtemps aussi. Bref, un jeu d'action un peu différent, ça faisait encore plus longtemps. Et lorsque c'est KCET qui s'y colle, on attend avec impatience.



Firefighter F.D.18

Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2004

L'attrait de l'uniforme... C'est à se demander ce qu'elles ont toutes à être fascinées pour ces bourrus dans leur tenue polycarbonée. Il paraît que le bal des pompiers rencontre un grand succès, rameutant son lot de groupies en mal de héros des temps modernes. Démonstration avec la journaliste là. « Toi la blonde là, je vais être très désagréable mais tu vas tout de même tomber en émoi devant mes exploits » « Oh oui Dean McGregor mon sauveur, tu es le meilleur soldat du feu. Oh comme tu es beau ! » Rassurez-vous, Firefighter F.D.18, ce n'est pas que ça, même si cet aspect de l'intrigue apporte un peu de légèreté et prête à sourire. On accueille d'ailleurs le reste du scénario, bien que très convenu et très Backdraftien, avec autant d'enthousiasme : une histoire de criminel pyromane sur fond de conspiration. Une bonne carotte qui semble servir avec brio un titre dans lequel les vilains sont les flammes.



Les survivants doivent être secourus dans un temps limité. Toute la difficulté consiste à se frayer un chemin jusqu'à eux.

Flamekuech

Pas de headshot, ni de fatalité ; ici on sauve des vies et non l'inverse. On avance, lance à la main, à la rencontre des survivants dans des environnements apocalyptiques aux allures de fours géants. Simple. Toutefois, Pyros fait montre d'ingéniosité pour rendre le challenge difficile, et par conséquent, le gameplay intéressant. On s'enflamme ainsi à la découverte des backdrafts et autres flashovers, les phénomènes les plus redoutés ; on brûle un peu de matière grise dans la manière de lutter contre les différents types de flammes... De vraies difficultés, d'autant que la panoplie du super pompier est assez minimaliste : une hache pour se frayer un chemin, une lance à incendie, un canon à poudre, et un extincteur portatif. Graphiquement, si chaque élément pris individuellement ne casse pas des briques, l'ensemble en pleine animation met le feu. Les explosions et éboulements n'ont de cesse d'ébranler l'écran, rendant le rythme haletant. Un des points forts du titre. Firefighter F.D.18 est donc déjà une bonne surprise. Reste à voir s'il ne sera pas trop lassant à la longue.

Teckos



Les systèmes anti-incendies confèrent une invincibilité temporaire.



La lance magique. Son tuyau ne fait jamais de nœud, sa longueur est illimitée, et elle vous suit partout.

Avant de défoncer une porte, mieux vaut vérifier. La fumée qui s'échappe sous la porte est mauvais signe... Trop tard là, Backdraft !!!



en bref



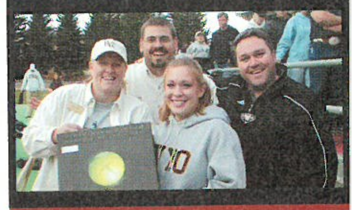
LA VACHE, MEC !

Tout a débuté il y a quelques semaines à Ahmedabad, là, quelque part en Inde. C'est l'histoire d'une vache supra vénale qui aurait décidé d'avaler un joli paquet comprenant non pas 1, non pas 2, mais plutôt 1 722 diamants ! Soucieux de récupérer sa fortune digérée, Mohabbatsinh Gohil, le diamantaire loser, a décidé de nourrir le bestiau jusqu'à ce qu'elle ait « rendu » le trésor. Après un mois d'effort, notre homme aurait déjà récupéré 555 cailloux ne sentant pas l'eau de rose...



UNE XBOX, DEUX XBOX, TROIS...

Comme nous l'évoquions dans Business Pad, nous attendions avec impatience que Microsoft daigne communiquer quelques chiffres. L'information passe par les mots, mais la vérité froide et franche se nourrit de 0 et de 1. Cela étant dit, la Billou's Corp. annonce avoir vendu 3,7 millions de Xboîtes en Europe entre son lancement et le 31 décembre 2003. Un résultat à comparer avec les 24,56 millions de PS2 et les 3 millions de GC écoulées en Europe. Au fait, question Xbox Live, 100 000 joueurs auraient déjà succombé sur le Vieux Continent. Jouons ensemble qu'ils disent...



Télex

Killer 7 en exclusivité GC, voilà une vérité appartenant au passé ! En effet, le prochain titre d'action/cel shading made in Capcom verra aussi le jour sur PS2. What a surprise !

TRONCHO PHENOMENALIDAD !

C'est beau le marketing. On fait tout et rien grâce à ce fichu marketmachin. Regardez, par exemple, on vend des machines à laver à des gens qui en ont déjà deux, on fait acheter des burgers à des obèses en leur rappelant « qu'eux aussi y ont droit » et on demande à des joueurs de se photographier pour figurer dans un jeu d'horreur. Même que le vainqueur verra sa troncho orner le faciès d'un sympathique fantôme. Quand Ubi Soft fait la promo de Project Zero 2, le marketing fait dans le socialo-flippant...



en bref



DADDY, I HATE YOU ! (ACTE I)

Détenteur du titre d'homme le plus riche du monde (46 milliards de dollars dans la pocket), le très insatiable Bill Gates a décidé de passer à la vitesse supérieure en briguant le mandat de père le plus fourbe du monde. Un défi qu'il pourrait remporter haut la main puisque dans un geste à la bonté démesurée, Billou a déclaré qu'il ne léguera « que 10 millions de dollars à ses enfants ». N'oubliez jamais ses belles et nobles paroles : « La vie et le potentiel d'un enfant doivent être les mêmes, quel que soit l'endroit où il vit. » J'en connais qui vont être sacrément dég' !



ÉTATS-UNIS POWA !

Chez Joypad, on aime bien l'ESA (Entertainment Software Association). Pourquoi ? Tout simplement parce que chaque année, cette assoce attend toujours le boudage de Business Pad pour publier ses chiffres. Pas grave, hop, grâce aux brèves de l'apocalypse, vous pourrez apprendre qu'en 2003, aux USA, les ventes de jeux vidéo console ont généré un chiffre d'affaires de 5,8 milliards de dollars et 36 cents. Près de 186,5 millions de jeux se sont effectivement écoulés, avec une préférence pour les titres d'action, de sport, de course, puis les RPG. Cé du bo !



LA PS3, LÀ, MAINTENANT, TOUT DE SUITE ?

Euh… bah oui, mais non en fait, hein… En effet, si on en croit Nobuichi Okamoto, l'un des principaux responsables de l'élaboration du CELL, les premiers appareils incorporant cette technologie ne seront pas commercialisés avant le printemps 2006. Du coup, réflexion. Si l'on part du principe que la PlayStation 3 est un « appareil » et qu'elle devrait être articulée autour du processeur « CELL »… la PS3 ne sortira pas avant le printemps 2006. C.Q.F.D. Bon après, rien n'interdit de rêver bien sûr. Regardez, hop, là je rêve que je vole…



DarkWatch




Made in Europe



Tagada tagada, v'la le héros sans foi, ni loi. Celui qui abat tout ce qu'il voit… Yallaaaah !



Cow-boy macabre, vous allez chevaucher à travers les plaines arides pour faucher les zombies. Amen.

Un FPS bien bourrin plongé dans l'ambiance tequila du Western et l'atmosphère moribonde des films de zombies, ça vous dit ? La vie étant faite de oui et de non, Sammy a tranché pour vous en lançant corps et âme dans la réalisation épicée de DarkWatch, un titre sombre et résolument violent. Même que nous devrions retrouver des dizaines de niveaux dotés d'une certaine variété intrinsèque (désert, cavernes enneigées), un arsenal de warrior (vieilles pétoires rivalisant avec les snipe hi-tech), sans oublier des phases de jeu diversifiées (tiens, des séquences à dos de canasson, vamos !). Enfin, histoire de se la jouer bien bourgeois, Sammy a décidé de booster son moteur physique à la sauce Havok. En clair, à l'image d'Half-Life 2, Max Payne 2, Deus Ex 2 et toutes ces suites surpuissantes, DarkWatch devrait faire le plein d'effets visuels supra scientifiques qui vont bien. Ainsi, avec son univers visiblement exubérant (on croise des Roswell, des vampires, etc.), ce DarkWatch pourrait bien jouer dans la même cour que le cruellement débile Serious Sam. Réponse en fin d'année sur PlayStation 2 et Xboîte.

Gollum

Éditeur : Sammy • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Hiver 2004



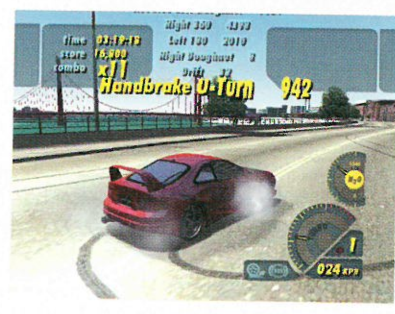
Pour les allergiques à la « beauf attitioude » ou les plus fainéants, il leur sera toujours possible de personnaliser les bolides de manière aléatoire.

Juiced



L'ancienne équipe de Lamborghini (prometteur jeu de caisse avorté pour des soucis financiers) a effectué un excellent travail au niveau esthétique.





Bien que très accessible, Juiced n'en propose pas moins un pilotage à la très grande marge de progression. Avec de la dextérité, on pourra véritablement piloter avec « staile » !

La tournure de la série Need For Speed couplée à la récente acquisition de la licence Burnout ne fait aucun doute possible sur la forme du prochain jeu de caisse made in Electronic Arts. Ce sera de l'arcade pure et dure à la sauce tuning ! Cela ne semble pourtant pas déranger Acclaim outre mesure puisque l'éditeur ricain compte bientôt mettre sur le marché un soft axé sur un mariage analogue. Au programme : plus de 50 tutures sous licence, des tonnes de pièces homologuées concernant le tuning (de quoi faire rêver tous les Jacky en herbe), des modes de jeu originaux et un convenable aspect technique mis au service d'un feeling de conduite instantané. Ajoutez à cela une compatibilité avec le Live (sur Xbox of course) et apprêtez-vous à démarrer la rentrée 2004 sur les chapeaux de roues !

Keem

Éditeur : Acclaim • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Automne 2004

Après un pic d'affluence aussi fulgurant que diaboliquement gavant, les simulations de vavavoum se font enfin moins lourdingues. Mais la course au podium reste toujours d'actualité, et sur les traces du puissant Colin McRae 04, Rallisport Challenge 2 va tenter de calmer tout le monde. Ma qué calor, c'est chaud, c'est hot…



Distance d'affichage colossale, « boue-ing 3D » saisissant, immersion fatalisante… C'est le cas de le dire : ça baboule !

Rallisport Challenge 2



Éditeur : Microsoft Games
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Avril 2004

Nerveux, boueux, crasseux et tout zoli pour les yeux, le rallye est en passe de remplacer la pâle F1 dans le cœur des gamers. Ici, tout est question de réglages, de précisions, mais surtout de courses au chrono et de capots violemment défoncés ! Ainsi après un premier essai des plus concluants, Rallisport Challenge 2 se propose de placer la barre encore plus haute en boostant sa réalisation, en dopant son contenu et en décuplant ses sensations. Des caresses en somme. Pourtant avec sa technique remarquable au service d'une esthétique raffinée et l'excellente intégration du Live, pas de doute, cette simu' de rallye a été forgée dans un seul but : devenir la nouvelle référence du genre ! D'ailleurs, plein de petits chiffres indigestes pourraient permettre d'expliciter ces propos. Par exemple je pourrais froidement vous dire que le nombre de circuits passe à près de 93 tracés, soit près du double que pour le premier opus. Il me serait aussi facile de lister les 42 bolides, d'évoquer les 16 000 polygones servant à leur donner vie, ou encore de parler des 5 types de courses, de la fluidité maintenue à 60 d'images/seconde… Oui, tout cela serait bien aisé, mais dans le fond, cela vous permettrait-il d'élever votre âme vers les résonances mystiques essentielles à la vie ?

On the road again...

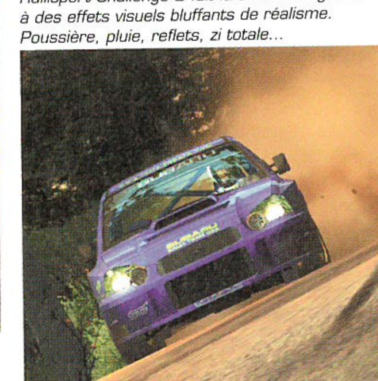
Mais quid des sensations de course, de la richesse du moteur physique, du « réalisme », ou de la richesse intrinsèque ? Eh bien, plein de bonnes nouvelles tant le soin apporté aux comportements routiers des véhicules paraît bluffant. En effet, chaque surface influe sur les coefficients d'adhérence, vous obligeant à réellement ressentir le tracé. Coup de chapeau aussi à l'ambiance générale que les améliorations graphiques (parcours plus riches, divins effets de poussières et de boues) parviennent à crédibiliser plus que de raison. Ainsi, du Grand Canyon à la Suède (pays d'origine de Digital Illusions, les créateurs), en passant par l'Australie, l'Argentine, le Canada, la Grande-Bretagne, ou bien Monte-Carlo, les apprentis pilotes avaleront les kilomètres avec allégresse. Pas de doute, à l'image de titres tels que Fable ou Halo 2, Rallisport Challenge 2 s'inscrit directement dans la vague des productions nouvelle génération Xbox. Qu'il nous tarde de faire rugir ces chevaux d'acier…

Gollum

Si vous ne voyez rien, no stress, c'est normal. Vous vous trouvez en effet au cœur d'une grosse giclure faite de boue et de pluie. Classe !

Nombreux, les parcours enneigés requièrent un vrai talent de pilotage. Dérapages et contrôles tout en dosage…

Rallisport Challenge 2 fait la différence grâce à des effets visuels bluffants de réalisme. Poussière, pluie, reflets, zi totale…



en bref



LA STAR AC' CHEZ LE PAPE ?

Tremblotant certes, mais visiblement funky, le pape Jean-Paul II a dernièrement assisté à une démo de break dance so fresh ! Boîte à rythmes, toupies virevoltantes et gros son hip-hop… pas de doute, le Vatican n'a pas dû en croire ses oreilles ! Une représentation que l'on doit à un collectif de danseurs polonais. L'histoire ne dit pas si le très incorrigible Michal faisait partie de la tournée papale. Reste donc à savoir si le pape considère le vol d'orange comme un crime divin…



Télex

Tu possèdes une GC ? Tu adores la série Burnout ? Eh bien oublie l'affaire, car le troisième opus ne sortira que sur PS2 et Xbox. Big shame !

APRÈS LE 4 VIENT LE 5...

C'est fou ce qu'on peut apprendre en écoutant le très précieux Makoto Osaki, responsable de projet du Sega-AM2. Ainsi, en attendant que Yu Suzuki annonce la sortie de Shenmue III (rêvons…), les fans de Virtua Fighter peuvent d'ores et déjà se réjouir : oui, VF5 arrive ! Le titre devrait faire ses premiers pas en arcade, probablement sur la carte Chihiro, avant de titiller nos consoles so funky. Vite, vite…

Télex

SNK a décidé de faire un geste en direction des possesseurs de Xbox. En effet, courant 2004, la console de Billou devrait accueillir Metal Slug 3 et SNK vs Capcom SVC Chaos. Et ça, oui, ça baboule un max !

DRIV3R CALE AU DÉMARRAGE...

Le très ambitieux Driv3r serait-il justement « trop » ambitieux ? En effet, initialement prévues pour Noël 2003, puis délicatement reportées au printemps 2004, les nouvelles aventures de Tanner ne devraient pas voir le jour avant le mois de juin prochain. Une habitude à la procrastination qui n'étonne pas trop de la part de Reflections. Espérons juste que le délai permettra de peaufiner ce titre bien alléchant…





en bref

N'OUBLIEZ PAS DE TIRER LA CHASSE !

Comme tous les matins, Joana se rend aux gogues avec la classe qui lui appartient. Là, une fois sur le trône, notre belle Ibère entend un petit bruit, elle jette un coup d'œil… et meurt instantanément ! En effet, un python d'un mètre de long se trouvait dans la cuvette des toilettes ! Selon la police de Barcelone, la bête serait remontée dans les cabinets en passant par les canalisations. Ok, pour Joana, finie la GBA dans les chiottes !



BANCO POUR HALO

Le 15 novembre 2001, Halo voyait le jour aux États-Unis. Depuis, ce jeu-phénomène n'a cessé de rallier les joueurs à sa noble cause « fragifiante ». Du coup, aujourd'hui, loin d'être essoufflé, le titre vient de franchir la barre des 4 millions d'unités vendues à travers le monde, voire la galaxie. En attendant Halo 2 pour l'été prochain, pas de pitié pour les Covenants…



Télex

es nouvelles du Top 5 des jeux les plus attendus par les lecteurs de Famitsu, ça vous dit ? s, on retrouve donc en tête Final Fantasy XII, ivi de Sengoku Musou, Dragon Quest VIII, agon Quest V et Metal Gear Solid 3. iblement, la PS2 a encore de beaux jours vant elle. Les joueurs aussi remarquez…

E COLLECTOR QUI FAIT SA MUE

n de bel objet collector, réjouis-toi : ntendo et Konami ont décidé de s'associer pour créer un joli Bundle Collector tal Gear Solid: The Twin Snakes ! Pour 000 yens (environ 159 euros), le passionné obtiendra une GC aux couleurs du x Hound, le jeu Twin Snakes, ainsi que tal Gear premier du nom ! Bien évidemment, cette petite merveille est, pour le ment, réservée au Japon, mais qui sait… en saura plus le mois prochain.



Made in Europe

World War Zero Iron Storm



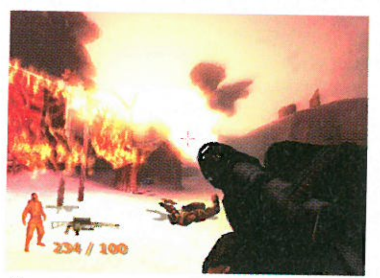
Saleté de guerre ! Tous les livres d'histoire vous mentent… Non, à l'automne 1964, la 1ère Guerre mondiale ne s'est pas encore achevée ! Près de 50 ans d'enfer déjà ! Aujourd'hui, les obus continuent de balafrer la France, les tranchées de saigner notre territoire, tandis que les avancées allemandes deviennent de plus en plus difficiles à refouler. C'est dans ce bouillon anachronique que World War Zero: Iron Storm va prendre ses racines. Ici, c'est de FPS qu'il s'agit. Un fusil, un costume trop bien pourri et vous voici embarqué dans l'aventure, seul contre des millions de soldats de l'apocalypse ayant déjà sévi sur PC. Eh oui, car hormis la refonte de son nom, ce titre, sobrement baptisé Iron Storm sur les machines qui plantent, se révèle identique sur PS2. Sans confiner au génie, la réalisation s'avère toutefois soignée, tandis que l'action explosive et la thématique originale confèrent une ambiance unique à cette quête militaire sans « conceçao dou Brazil ». Mais trêve de blabla… World War Zero c'est de l'action pure avec l'obligation d'aimer les phases de snipe (fréquentes) et d'avoir les réflexes d'un poulpe des Caraïbes. Tout un programme…

Gollum

Éditeur : MC2 • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : 14 avril 2004



Tiens, c'est amusant. Perso, je pensais que c'était bien plus crado que ça une tranchée… Enfin, moi j'dis ça…



Rien ne vaut un bon vieux lance-flammes NXP8 des familles pour réchauffer l'ambiance.

La guerre, c'est moche. La guerre, ça fait mal. D'ailleurs, regardez, il pleut du sang en haut de l'écran…





Si toi aussi tu rêves de voir la vie à travers une lunette, si tu es fan de snipe enragé, alors enrôle-toi mec !

Driving Force Pro

La course, c'est mon dada. Même à 50 km/h, j'essaie d'optimiser mes trajectoires, histoire de gagner 5/10e de seconde sur mon trajet. Si vous êtes comme moi, ou si vous êtes moins con et aimez juste les jeux de course, le Driving Force Pro est fait pour vous. La nouvelle livrée du volant à retour de force Logitech se présente dans une robe classe, fonctionnelle et d'apparence robuste. Le grip du volant est agréable et remplit impeccablement son office. La puissance et la diversité des effets du retour de force sont ce qui se fait de mieux à ce jour. L'apparition d'un pommeau de levier de vitesses, simulant une boîte séquentielle, rajoute encore au niveau sensations. Mais ce qui le distingue avant tout, c'est le fait de permettre un tour et demi de rotation de chaque côté (900° en tout), détail ultime d'embourgeoisement pour le fan de précision et de réalisme. On regrettera juste un pédalier un peu mou, une crémaillère de direction un peu bruyante, le nombre de jeux exploitant les 900° (seulement GT4 Prologue pour le moment) et un prix avoisinant les 150 euros ! Et pour ceux qui ont oublié : 10 h 10 pour la position des mains et on contrôle son volant avec la main gauche pour un virage à gauche et droite pour un virage à droite, et en allant chercher l'autre pogne.

Teckos

Distributeur : Logitech
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Disponible



150 euros, c'est un peu cher, mais le réalisme est à ce prix. Le meilleur volant sur le marché.

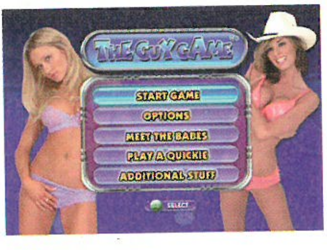
Made in Europe




The Guy Game



Toute la classe du « jeu » en un suave cliché censuré pour l'occase. Aaaaah, l'Aaaamérique...



Un menu qui présente les bitc... euh... les candidates avec une sobriété de bon aloi. Ahem...



Bon, si j'élimine Regan, hum... il me reste Lori, Ramona ou Zoe... Difficile de choisir tant elles ont l'air sympas et intelligentes.

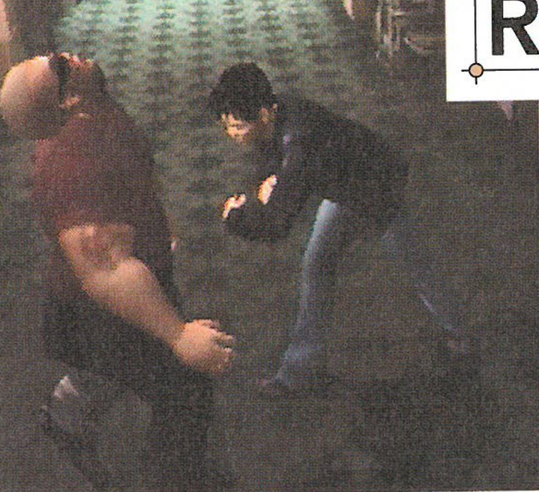
Les Américains sont des êtres exceptionnels. Si, si, permettez-moi d'insister. Ce peuple a en effet décidément tout compris à deux concepts étonnants : le marketing racoleur et l'homme mateur. Attention, non pas l'homme avec un grand « H », mais plutôt l'homme avec un autre « h », celui de ses hormones. Du coup, lorsque des Américains décident de créer un jeu multijoueur supra fun pour nous, les hommes, ils balaient les « japoniaiseries » à la Mario Party, Monkey Ball & Co, pour donner vie à The Guy Game. Littéralement « le jeu de mec ». Dans le fond, il s'agit d'une sorte de *Questions pour un Champion*... version Springbreak, sea, sex and alcohol ! Du coup, vous ne croiserez que des candidates trop intelligentes kiffant le silicone et les t-shirts XXS. Le truc, c'est qu'à chaque fois que vous vous tromperez dans vos réponses, hop, la miss n'en pourra plus, gigotera en gloussant avant d'arracher ce morceau de tissu qui devait finalement la déranger. Hop, que je te montre ma poitrine à peine recousue, mais trop bien bronzée ! No comment. Le plus déroutant dans l'histoire reste probablement que le créateur de ce frisson numérique est l'ancien responsable de Metroid Prime. Un ange passe. Voilà ce que c'est de côtoyer de trop près une femme en armure...

Gollum

Éditeur : N.C. • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Courant 2004

Rise to Honor

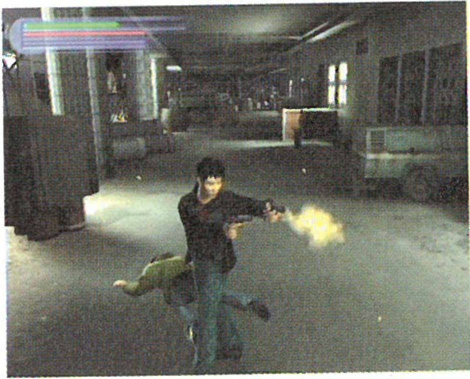




Jet Li c'est un peu l'icône contemporaine de la jeune génération. Celle qui a découvert les exploits de Bruce Lee par écran télé interposé. Celle qui sourit devant les pirouettes grotesques d'un Jackie Chan. Mister Lee et Chan ont chacun eu droit à leur adaptation vidéoludique qui réveille encore en nous les frissons de la honte. THQ prépare d'ailleurs Jackie Chan Adventures sur Xbox. Jet Li ne pouvait décemment pas laisser passer l'opportunité d'un jeu vidéo bâti autour de sa petite personne. Rise to Honor injecte tous les travers bien lourds du cinéma d'action à l'américaine avec une overdose de cut-scenes, des scènes de baston et des phases de shoot qui s'enchaînent mécaniquement. Restent un système de combos sympa et l'attitude « poseur » de Jet Li. Et les voix en cantonais ! C'est bon ça !

Karine

Éditeur : S.C.E.E. • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2004


Des phases de shoot pour donner une touche américaine à l'aventure. Et les sabres alors ?


Un canard laqué en guise d'arme, c'est tout de suite moins classe...

en bref



LA ZENITUDE CANINE !

Après le très relaxant yoga, les Américains viennent de découvrir l'art du Doga ! Pour ceux qui n'auraient pas saisi le surpuissant jeu de mots, il s'agit bel et bien de cours de yoga... pour les chiens ! Ainsi, nos amis à quatre pattes peuvent désormais effectuer les poses suivantes : la « montagne », le « bateau » ou le « cobra ». Selon Mister Van Horn, créateur de la pratique : « Le yoga peut éliminer le stress chez les animaux de compagnie, qui souffrent des effets pervers d'une vie urbaine. » Ils sont woufs !



SONY RECTIFIE LE TIR

Nous l'évoquions déjà le mois dernier, oui, la PSX s'apprête à évoluer ! En effet, après avoir violemment amputé sa « console/graveur de DVD » de nombreuses fonctionnalités, Sony rectifie le tir en annonçant la distribution (via le Net ou CD-Rom) d'un nouveau firmware. Ce dernier corrigera quelques bugs, mais apportera surtout pas mal de nouveautés. Au programme, une vitesse de transfert entre le disque dur et les DVD accrue (24x contre 12x actuellement), mais aussi la possibilité de lire des photos au format TIFF, écouter des MP3 ou connecter un clavier USB. Quant à l'Europe, peut-être fin 2004 semblent dire certaines rumeurs...



UN DRAGON PEUT EN CACHER UN AUTRE

En forme olympique depuis quelques mois, Square Enix semble attaché à combler ses fans. Ainsi, la dernière bonne nouvelle en date, le remake de Dragon Quest V (prévu pour le 25 mars au Japon) comprendra un Premium Disk à la surpuissance intellectuelle débordante. Porké ? Tout simplement parce qu'il s'agira d'une démo de Dragon Quest VIII permettant de découvrir de nombreux aspects du jeu ! En revanche, et là c'est plus subtil, rien n'indique qu'il s'agira d'une démo « jouable » ! Zouspens !



Made in Europe

Rivaux dans leur gagne-pain, Richard Burns et Colin McRae s'apprêtent à le devenir aussi par le biais de productions vidéoludiques éponymes ! L'actuel champion britannique a laissé un peu de terrain, mais pourrait bien créer la surprise à l'arrivée.



Le pilotage ne laissera aucun droit à l'erreur lors de la prise de virage.

Richard Burns Rallye




Éditeur : Eidos
Machines : PS2 et Xbox
Sortie en Europe : Mai 2004

J'en ai encore le levier de vitesse qui frétille. La collaboration entre le studio Warthog et le pilote anglais devrait déboucher sur une excellente surprise, après un essai rapide de la version alpha. Richard (accompagné de son co-pilote Robert Reid) s'est en effet totalement impliqué dans le projet ambitieux qui vise à faire de ce soft la nouvelle référence en matière de simulation de rallye sur consoles. S'ils continuent dans la voie amorcée, nul doute qu'ils vont y parvenir, les cochons… enfin les sangliers (c'est le sigle de la boîte).

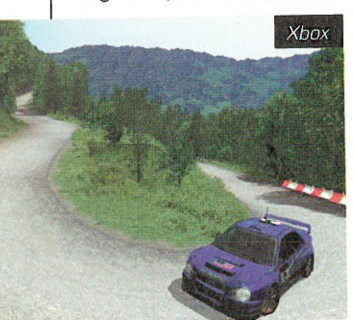
Surtout ne pas caler...

Le titre affiche déjà des qualités techniques évidentes. Les tracés aperçus (ils seront au nombre de 36 – tous réels – dans la version finale) frisaient le photo-réalisme, avec un ajout de reliefs (parfois de véritables tranchées) sur la route, plutôt que sur bas-côté. Il est important de signaler que, dans le mode Carrière, le climat et l'heure seront aléatoires d'une partie à l'autre et que piloter le soleil dans la tête sur un chemin gorgé d'eau ne sera pas exclu ! 8 voitures incluant les inévitables Peugeot 206, la Citroen Xsara T4 et la Subaru Impreza 2003 se sont vues modélisées avec une grande précision d'orfèvre. Les dommages seront visibles tout comme ils se sentiront sur la mécanique, affectant grandement la conduite. Le respawn magique a été proscrit. Si par malheur, vous vous retrouvez les quatre roues en l'air, le public viendra lui-même remettre la caisse sur de bons rails. Une sortie ou un tonneau pourra être fatal dans tous les sens du terme. Un crash peut engendrer l'arrêt net de la course aussi bien pour la voiture que pour le pilote, évacué par hélico ! Le bruit du moteur n'est pas des plus dégueus. En ce qui concerne les sons des crashes et les collisions, les programmeurs ont eu recours à une méthode originale : aller dans une casse et se défouler sur les bagnoles présentes ! En attendant une version plus avancée, sachez que Richard prodiguera lui-même les conseils quant à la conduite dans la Rallye School, et que les démos visibles avant de valider une épreuve ont été accomplies par Môôsieur qui, non content de tout déchirer en réalité, signe aussi des temps de référence paddle en main !

Plume



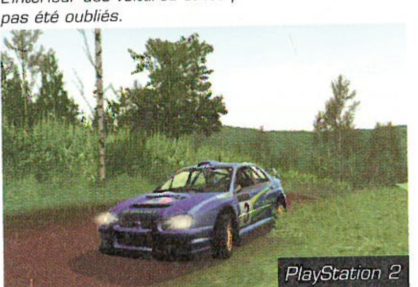

Comme on peut le voir, sur la photo du haut, la qualité graphique est stupéfiante. À moins que ce ne soit celle du bas.





La distance d'affichage sera somme toute raisonnable.

L'intérieur des voitures et les pilotes n'ont pas été oubliés.



en bref



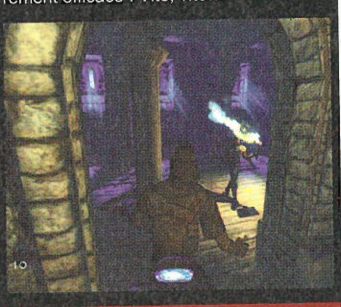
LE PAPY BRAQUEUR !

Au Texas, la vie est toujours plus folle qu'ailleurs. Ainsi, J.L. Hunter Rountree vient d'entrer dans l'histoire en tant que cambrioleur le plus vieux de l'univers intercosmique ! En effet, après une vie bien rangée, notre brave papy a attendu de souffler ses 80 bougies pour devenir gangster ! Yeah baby. Papy aurait ainsi braqué plusieurs banques entre 80 et 92 ans ! L'homme utiliserait une technique un peu spéciale : pas de flingue, mais une enveloppe sur laquelle est écrit « braquage ». Effet de surprise garanti !



UN VOLEUR BIEN VISIBLE

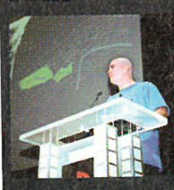
Ayé, le très précieux Garret, voleur de son état, va enfin montrer son charmant minois… ou plus précisément son dos. Pour ceux qui ne comprendraient rien à cette news, sachez juste que les développeurs de Thief: Deadly Shadows (prévu sur Xbox au printemps prochain) ont décidé d'abandonner la vue à la 1re personne, pour adopter une représentation à la 3e personne ! Plus traditionnel certes, mais carrément efficace ! Vite, vite…



Télex

Nintendo Japan vient d'ouvrir un nouveau studio de développement à Kyoto. Composée d'une soixantaine de personnes venues de divers horizons (Square Enix, Namco, Konami, Sega, Capcom), cette entité bosserait sur deux titres.

BRENDAN PART POUR L'ÎLE DE LA TENTATION



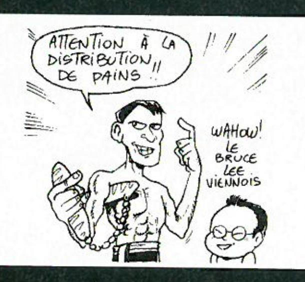
Après avoir passé près de quatre ans de sa vie sur l'exténuant développement de The Getaway, Brendan McNamara (ex-producteur chez Sony) a décidé de quitter les cieux grisâtres de Londres pour rejoindre Sydney ! Accompagné d'anciens membres de la Team Soho, Brendan a même fondé la Team Bondi ! Au programme des réjouissances de cette jeune entité, un jeu dédié à la « PlayStation de troisième génération ». Reste à savoir s'il s'agit de la PSP ou de la PS3. C'est trop bien les mystères…

en bref



REVOLVER VS BAGUETTE DE PAIN

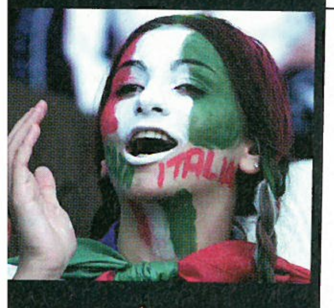
Dans la série « les Allemands sont des grands amis de mère nature », un jeune boulanger de 47 ans a récemment repoussé les assauts d'un voleur armé et masqué en le matraquant de pains et de gâteaux ! Dans la petite ville de Wetzlar, tout le monde a acheté sa dose de pain de campagne, la nouvelle arme à la mode chez nos amis bavarois.



LA BLAGUE CONTINUE...



À l'origine du projet Xbox, puis responsable de la signature de près de 200 éditeurs pour des projets sur la console de Microsoft, le gars Kevin Bachus a décidé de surprendre tout le monde. En effet, ce leader d'opinion numérique vient d'être nommé président d'Infinium Labs, les créateurs de la console de l'angoisse : la Phantom ! Cette machine, sorte de gros PC infernal, persiste et signe. À suivre donc...



SONY FATALISÉ EN ITALIE

C'est gentil comme tout une puce. En effet, puisque ça ne gratte pas, ça permet de rendre sa PS2 universelle. Jeux import, jeux gravés, DVD multizones... c'est la fête vidéo-numérique dans toute sa splendeur. Sauf que Sony, les puces, ça l'énerve. Du coup procès... et procès perdu en Italie ! Le juge aurait décrété que « les utilisateurs étaient libres de faire ce qu'ils voulaient avec un appareil qu'ils avaient acheté ». Après l'Australie, voilà un second jugement en défaveur de Sony...

COLLECTOR EXCLUSIF !



Nintendo France vient de nous informer que Final Fantasy Crystal Chronicles bénéficiera d'une édition Collector grand luxe ! En plus du jeu, les jeunes aventuriers pourront ainsi obtenir un câble Link GBA/GC, mais aussi un CD comprenant des extraits de la superbe B.O. celtique du jeu. Pour cela, il va vite falloir réserver ce package... Vite, FF Crystal Chronicles sort le 11 mars !

Made in Europe

Champions of Norrath



L'action se déroule dans les royaumes d'EverQuest, licence appréciée.



Ils ont repris les compétences en arborescence de Diablo !



Les programmeurs du premier Baldur sur consoles ne se sont pas fichu de nous.

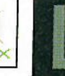
Attention, Dark Alliance II s'apprête à accueillir un adversaire de taille dans sa catégorie. Et pour cause, les développeurs qui se cachent derrière Champions of Norrath sont les mêmes que pour... le premier Dark Alliance : j'ai nommé Snowblind Studios. On peut dire qu'ils ont mis les petits plats dans les grands : réalisation léchée, ambiance sonore grandiose, gameplay inspiré de Diablo 2 (une référence) et la possibilité de jouer seul ou à 4 en coop', aussi bien offline qu'online !!! Alors autant dire qu'en se basant sur une licence forte et appréciée, celle d'EverQuest, le jeu aura un background intéressant. La version preview nous a laissé entrevoir le potentiel et carrément enthousiasmés. On nous annonce une durée de vie démentielle : 100 heures, soit 45 niveaux (générés aléatoirement) étalés sur 2 DVD. Avec tout ça, je vous parie que ça va déchirer !

Plume

Éditeur : Ubi Soft • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2004







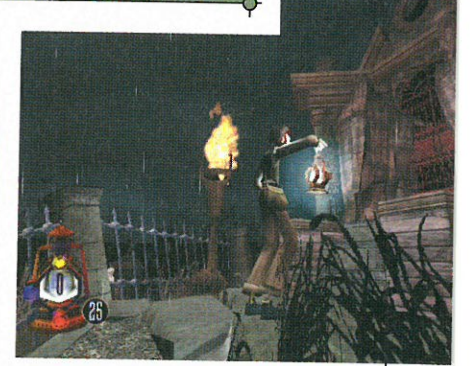
Le Manoir Hanté



Il semblerait que la lampe à huile soit un outil efficace contre les vieilles mémés édentées.

Une araignée géante et des mandibules gigantesques. Hou la la, ça fait très, très peur !





Qui dit manoir hanté dit logiquement fantôme. C'est une véritable avalanche de fantômes, 999 plus exactement, qui traîne dans la mansarde mise en scène par les Studios Disney. Le jeu semble ne rien avoir en commun avec le film produit par Disney dans lequel officie Eddy Murphy, et qui s'appelle aussi : *Le Manoir hanté et les 999 fantômes*. Étrange. En effet, alors que l'épopée sur grand écran se déroule de nos jours, l'action du jeu prend place juste après la guerre de Sécession, à la fin du XIXe siècle donc. Un certain Zeke Holloway se voit chargé de chasser les esprits malfaisants qui ont pris possession de son manoir. Le titre s'adressant à la tranche d'âge des 8/15 ans, il ne faut pas s'attendre à une effusion d'hémoglobine et d'ectoplasme. Eddie Murphy ne sera pas non plus de l'aventure vidéoludique. Ouf, on est rassurés.

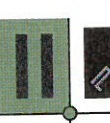
Karine

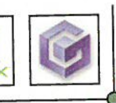
Éditeur : TDK Mediactive • **Machines :** GC, PS2 et Xbox
Sortie en Europe : Fin mars 2004



Made in Europe

Bad Boys II





Je suis censé vous faire rêver quand il s'agit d'une preview. Bah là, je n'y arrive pas. J'ai beau me forcer, tout ce que m'évoque Bad Boys, c'est le mot zapping. Premièrement, c'est moche mais à un point que vous ne pouvez pas imaginer. Rien que pour reconnaître Will Smith et Martin Lawrence, les deux héros du jeu, il faut se pencher très fort ! Les lacunes de la jouabilité n'ont d'égales qu'une gestion des caméras vraiment mal fichue. L'I.A. des malfrats : à l'ouest ! Si on se base sur la version preview, TOUT est exécrable. Alors à moins d'un miracle ou la fin du monde, ce soft pourrait être un navet vidéoludique.

Plume

Éditeur : Empire Interactive • **Machines :** PS2, Xbox et GC
Sortie en Europe : Mars 2004



L'action passera en vue subjective pour simplifier la visée.



On pourra désarmer les assaillants en tirant dans leurs flingues.



Note pour plus tard : un marcel c'est bien, un gilet pare-balles, c'est mieux !

Star Wars Battlefront

Star Wars et le multijoueur, on en a encore des frissons depuis Jedi Academy. Pourtant, ce nouveau titre prévu sur PS2 et Xbox s'annonce des plus intéressants, à mi-chemin entre Planetside et Tribes. Les joueurs pourront incarner un personnage issu du cross-over entre les différentes trilogies Star Wars et prendre part à des batailles de grande envergure sous la bannière de l'une des 4 factions. Objectif : prendre le contrôle de 10 planètes. Jusque-là, rien d'excitant. Ce qui l'est plus, c'est la possibilité de piloter l'un des 15 véhicules prévus : X-Wing, AT-ST, Snowspeeder, etc. Classe. Battlefront supportera 32 joueurs en LAN et 16 sur Internet (prise en charge des casques-micros aussi bien sur PS2 que sur Xbox), et ne devrait pas nécessiter d'abonnement payant. Quant au solo, on pourra participer à des escarmouches et batailler avec des équipiers gérés par l'I.A. Et là, on se pose plein de questions existentielles. Joueurs PS2 et Xbox pourront-ils s'affronter ? Comment fonctionne le système de conquête ? Les cara seront-elles différentes entre les persos ? Que se passe-t-il lorsque l'on se delog ? Pourquoi Yoda est un nain ? Réponse bientôt.

Teckos

Éditeur : LucasArts • **Machines :** Xbox et PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2004



Pour rester conforme aux films, cet assaut des rebelles devrait finir dans une embuscade.



Il ne manque plus que les Ewoks pour revivre l'un des moments les plus lamentables du Retour du Jedi.



Statistiquement, dans les films, les Stormtropers tirent à côté 9 fois sur 10... Pour pallier cela, on pourra switcher entre les vues à la 1re et à la 3e personne.

en bref

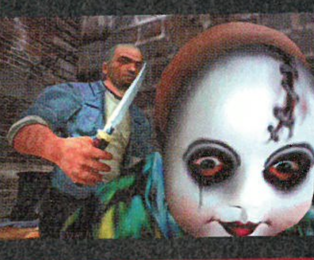
ENCORE 100 MÈTRES ET VOUS Y ÊT...

Quand on a du temps pour respirer, pour flâner loin de l'agitation urbaine, une bonne promenade ne fait jamais de mal. Enfin presque. En effet, un magazine anglais de randonnée a dû présenter des excuses à ses lecteurs après la publication d'un itinéraire d'ascension de la face Nord de la plus haute montagne de Grande-Bretagne, le Ben Nevis, en Écosse, qui débouchait sur un précipice. Le hic, c'est qu'une personne aurait suivi les indications à la lettre... et aurait effectué un grand saut. Amen.



LA VIOLENCE NE VEND PLUS !

Selon une récente enquête du NPD Group, les ventes de jeux à contenu « mature et violent » auraient sensiblement baissé en 2003. Ainsi, l'année dernière, ils représentaient environ 11,9 % des ventes globales, alors qu'en 2002, leur part dans les ventes se chiffrait à 13,2 %. Du coup, sur les dix meilleurs sellers 2003, seul un titre « mature » a réussi à s'introduire dans ce top. Comme de par hasard, il s'agissait de GTA: Vice City. En revanche, aucune trace de Manhunt...



Télex

Si on en croit des rumeurs venues de l'Orient, Namco travaillerait actuellement sur deux nouveaux jeux « Tales of ». Le premier, prévu sur PS2 avec des graphismes 2D, se nommerait Tales of Truthia. Le second, prévu sur GC, s'appellerait Tales of Legendia et utiliserait des graphismes 3D. Maintenant vous savez tout !

LE CHIFFRE DU MOIS

Les Japonais kiffent la GBA. Les Américains adorent la GBA. Et les Français s'arrachent la GBA. Si, si. Pourquoi je dis ça, eh bien tout simplement parce que Nintendo Europe vient de lâcher des chiffres aussi cinglants que les dents d'un pitbull font mal. Ainsi, dans notre joli pays, 1 850 millions GBA auraient d'ores et déjà été vendues. C'est ça la bourgeoisie ludique...



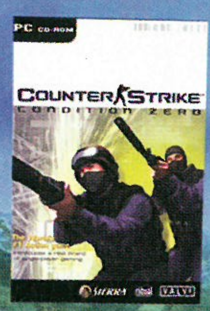
Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - DVD

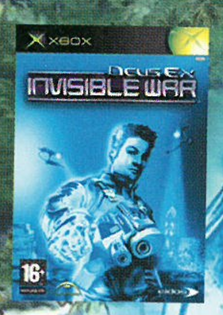
CHEZ DIFINTEL, LES JEUX DU FUTUR SONT DÉJA PRÉSENTS

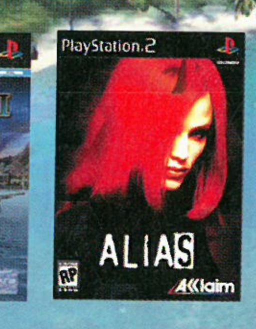
NOTRE SELECTION DU MOIS :

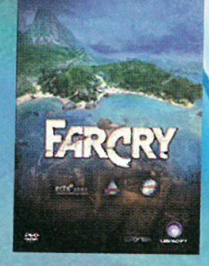












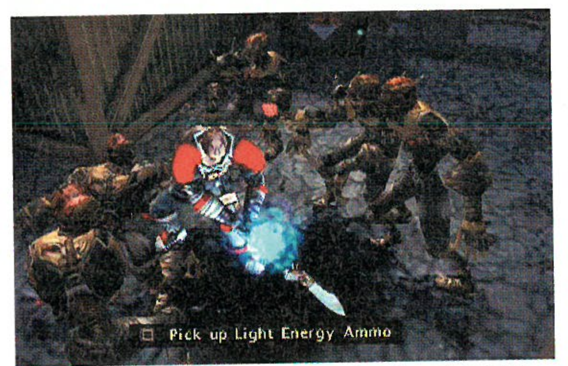


LES EXPERTS DU JEU VIDEO

N BRESSE	04 74 23 13 54	31 ROQUES / GARONNE	05 61 72 06 64	44 CHATEAUBRIANT	02 40 81 40 50	65 LOURDES	05 62 42 30 68	92 ASNIERES	01 47 33 19
LLE	04 74 40 04 28	31 SAINT GAUDENS	05 62 00 31 10	45 ORLEANS	02 38 62 76 76	72 LA FLECHE	02 43 94 99 79	92 LEVALLOIS - PERRET	01 47 48 91
	03 23 38 00 10	33 ARCACHON	05 56 83 58 23	47 MARMANDE	05 53 20 49 15	74 CLUSES	04 50 96 68 51	92 BOULOGNE	01 41 41 92
	03 23 79 08 84	33 BORDEAUX	05 56 79 05 52	52 SAINT DIZIER	03 25 96 09 74	77 FONTAINEBLEAU	01 64 22 48 63	93 LIVRY GARGAN	01 43 30 24
	04 92 43 88 73	33 LANGON	05 56 63 00 33	55 VERDUN	03 29 83 72 31	77 MONTEREAU	01 60 73 59 94	94 MAISONS ALFORT	01 48 93 35
	04 75 93 50 82	34 AGDE	04 67 21 32 71	57 FORBACH	03 87 88 67 16	77 CHELLES	01 64 21 55 44	95 ENGHEIN	01 34 17 10
ILLE	03 24 57 98 93	38 VOIRON	04 76 67 46 95	59 TOURCOING	03 20 27 00 44	77 NEMOURS	01 64 45 54 58	97 POINT A PITRE	05 90 21 88
	02 31 51 00 99	39 LONS LE SAULNIER	03 84 24 41 59	59 HAZEBROUCK	03 28 50 10 16	78 ELANCOURT	01 30 13 87 30	97 FORT DE FRANCE	05 96 70 79
	04 71 43 56 56	40 DAX	05 58 56 29 03	60 CLERMONT DE LOISE	03 44 50 41 00	81 ALBI	05 63 54 91 78	97 CAYENNE	05 94 28 25
	04 75 72 78 34	40 MONT DE MARSAN	05 58 45 06 08	61 ALENCON	02 33 28 85 73	82 MONTAUBAN	05 63 92 13 13	97 SAINT PAUL	02 62 45 57
	04 75 78 09 68	41 VENDOME	02 54 67 00 90	62 BOULOGNE / MER	03 21 91 03 02	84 APT	04 90 74 31 83	DOM-TOM NOUMEA	006 87 26 4
	04 66 52 44 66	43 VALS PRES LE PUY	04 71 04 26 91	62 CALAIS	03 21 19 07 00	88 EPINAL	03 29 82 06 97		
	05 34 46 07 70	44 ORVAULT	02 40 59 53 00	62 LENS	03 21 78 75 40	89 SENS	03 86 65 40 28		

Made in Europe

Je vais vous apprendre un truc de fou : il existe des jeux mythiques sur PC ! Si, si. Même que parfois, grâce à des tours de passe-passe ésotérique, ces derniers arrivent un jour sur console... avec une foule de changements ! Foi de Gérard Majax, et si c'était le cas de Fallout Brotherhood of Steel ?



Au cœur de la mêlée, les réflexes seront moins utiles qu'une bonne vieille arme des familles. La course à l'armement reste essentielle.

Fallout Brotherhood of Steel




Éditeur : Interplay
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Printemps 2004

Un univers post-apocalyptique bien mature, un look délicieusement rétro et une impressionnante liberté d'action, oui, en 1997, Fallout avait fait parler de lui sur les PC qui plantent leur maman. Sauf que voilà, avec le temps, tout s'en va et la série finit par s'essouffler, avant de limite supra décéder. Pif pouf a pu. Du coup, Fallout sombra dans ce trou tout noir nommé l'oubli... jusqu'au jour où, lueur de génie marketing, Interplay se dit qu'il y avait peut-être moyen de se faire plein de dollars post-capitalistiques en transposant la saga sur console. Du coup, là, très bientôt, la PS2 et la Xbox s'apprêtent à accueillir ce nouvel épisode baptisé Brotherhood of Steel. Un volet dopé à la 3D clinquante et qui, s'il reste fidèle à l'ambiance de ses glorieux aînés, semble opérer un virage vers l'action/aventure style Baldur's Gate : Dark Alliance (du même éditeur, tiens, comme de par hasard). Qu'importe, préparez-vous, ça risque de hack & fragger sévère ! Amen.

Vat taboute ?

Si nous aurons tout le temps de revenir sur le scénario lors du test, profitons de cette news pour brasser de l'info pour notre feuille de chou. Pour faire clair, ce Fallout next gen reprend toutes les bases de gameplay de Dark Alliance. Vous aurez ainsi le choix entre 3 héros (Cyrus le bourrin de base, Nadia la naïade agile, et Cain le zombie psycho) aux capacités distinctes. Bien évidemment, histoire de préserver un semblant de RPG-style, la succession de mission vous permettra de remplir des objectifs, d'accumuler l'expérience, d'amasser armes et équipements. Pas de méprise, la course à la puissance reste le moteur essentiel du titre. Remarquez, l'expérience se veut plaisante grâce à une réalisation propre et soignée aussi bien sur Xbox, que sur PlayStation 2 (cette dernière version nécessite toutefois encore quelques réglages supplémentaires). On regrettera juste que le mode de représentation « vue du dessus » se révèle si plongeant qu'il est parfois difficile de distinguer le décor à plus de 10 mètres devant soit. Mais dans le fond, les combats avec ciblage automatique ne posent aucun souci majeur. À noter enfin l'apparition d'un mode deux joueurs coopératif censé apporter un peu de fraîcheur communautaire à ce jeu d'action finalement délicieusement conventionnel. Il y a marqué Fallout sur la boîte, ça en a la saveur, mais ça devrait peut-être s'appeler Fallout Dark Alliance...

Gollum


Le mode 2 joueurs en coopératif tourne vite au vaste jeu de massacre. On est bien loin de l'esprit du Fallout original...



Soignés, les environnements vous en mettront plein la cabeza. Ok j'exagère un peu, mais ça reste beau.

Si le scénario occupe toujours une place de choix, c'est l'action qui prédomine désormais. De l'action sans aucune conceçao d'ailleurs...



en bref



PAS DE PITIÉ POUR LES LAPINS !

Un lapin, c'est mignon, mais lorsqu'ils sont des milliers, ça finit par pourrir la vie. C'est en tout cas le constat effectué par les autorités de la ville de Zwolle qui ont décidé de procéder à l'abattage de centaines de lapins dont les terriers ont causé d'importants dommages aux câblages souterrains d'une prison, affectant le système d'alarme, les liaisons téléphoniques et l'alimentation électrique. Des snipers vont être embauchés pour fataliser ces maudits rongeurs ! On va compter les frags...



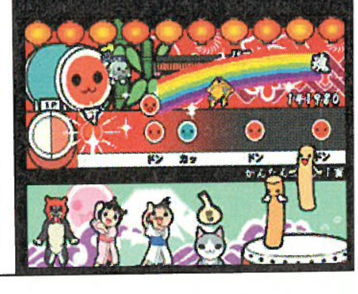
ELECTRONIC ARTS KIFFE LA PSP

Moi, je vais vous le dire cash, oui, j'ai plutôt tendance à croire Larry Probst, président d'Electronic Arts. Houla, non pas parce que c'est un bon pote, mais juste parce que le monsieur n'a pas l'habitude de plaisanter avec l'argent de sa boîte. Ainsi, lorsque Larry déclare qu'EA devrait éditer entre 8 et 12 jeux PSP au cours de l'exercice fiscal 2005, je fais clap ! clap ! Surtout que le monsieur estime que la PSP sera capable de s'écouler à 3 millions d'unités dans le monde lors des 3 premiers mois suivant son lancement. Je vous le dis, ce mec sait tout, voit tout. Ce mec, c'est Dieu !



INCROYABLE, MAIS SUPRA VRAI !

Merci Namco ! On osait à peine l'imaginer, encore moins l'espérer, mais oui, le très rythmique Taiko no Tatsujin, simulation de tambour nippon, va probablement débarquer chez nous ! Certes, pour le moment, Namco s'est contenté de préciser qu'une « sortie occidentale » était prévue... mais des sources very confidentielles nous permettent de dire que l'Europe devrait bien accueillir ce jeu hors norme. Pour rappel, la géniale série Taiko no Tatsujin en est déjà à son 4e opus au Japon. Un vrai truc de malade...





MUMMY, I HATE YOU ! (ACTE II)

Il se passe des trucs fous sur notre belle planète bleue. Tiens, prenons par exemple le cas de cette jeune Croate de 24 ans qui vient de se faire arrêter à Munich. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'elle voyageait avec son fils de deux ans enfermé dans une valise. Pourquoi, bis ? Tout simplement parce qu'elle voulait l'emmener chez un exorciste. Le gamin tout tassé était en effet « possédé par le démon ». Nouveau spectacle du cirque de Moscou ou vraie maman psychotée ? À vous de trancher. Schlack !



EA, MAÎTRE DE L'UNIVERS COSMIQUE ?



Les résultats financiers, c'est trop bien. Admirez plutôt la farandole de chiffres accompagnant le communiqué d'Electronic Arts. Lors du 3e trimestre, ce dernier a réalisé un chiffre d'affaires net de 1 475 milliards de dollars, soit une hausse de 20 % sur un an. Question bénéfice, hop, 392 millions de dollars dans la pocket (soit une hausse de 7 % par rapport à l'année dernière) ! Seul bémol pour le roi du pétrole ludique, le 4e trimestre s'annonce moins funky à cause du retard de plusieurs gros titres, les Sims 2 en tête. Trop dure la vie de golden boy, vive la Bourse…

Télex

La société Digimask est en train de mettre au point un procédé permettant aux possesseurs de PS2 d'incorporer leur visage dans le jeu. Comment ? Eh bien en se servant de l'EyeToy pardi ! Viva el technologidad…

LA XBOX DE PLUS EN PLUS TRANSPARENTE

Si vous êtes lassé du noir plastoc de votre Xbox, et si le modèle verdâtre translucide vous a laissé de marbre, peut-être aurez-vous une chance d'apprécier la très précieuse Xbox Crystal ! En effet, d'après certaines rumeurs, histoire de fêter les 2 ans de la bête en Europe, Microsoft pourrait en commercialiser un « Crystal Pack » comprenant une Xboîte toute transparente. Tout ça serait prévu très bientôt, genre maintenant, en mars. Ouaaaaaaaaaah, c'est trop bien les rumeurs…



Made in Europe

Teenage Mutant Ninja Turtles

PS2 — XBOX



L'aspect cartoon est plus que respecté.



On retrouve avec joie le hockeyeur Casey Jones…



Donatello, Michel-Ange, Raphaël et Leonardo reviennent en force ! L'infâme et balafré Shredder s'est recomposé une armée, alors il fallait au moins ça ! Sorti il y a quelques mois aux States, ce jeu d'action dans l'esprit du bon vieux Turtles in Time de l'ère 16 bits s'est mis en tête de séduire nos chères têtes blondes et éventuellement les nostalgiques. Tout en cel shading coloré et pas spécialement laid, TMNT ne nous enchante guère pour l'instant. Malheureusement. L'action proposée nous a semblé bien molle et lancinante en comparaison des monstres du beat'em all. En plus de ça, on ne pourra pas s'aventurer à plus de deux tortues dans le mode story, bizarrement. Un mode duel sera aussi de la partie, histoire de se détendre devant une bonne pizza. Pizza que je fonce m'enfiler sur le champ. Hop !

Plume

Éditeur : Konami • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Mars 2004

Le Monde des Bleus 2004

PS2



Plonger, c'est bien. En abuser, c'est carton et ça craint !

Jacques Santini, ainsi que de nombreux entraîneurs, se reconnaît facilement.



Espérons qu'il ne suffira pas de rusher pour se retrouver seul face au gardien…

Le dernier arrivé sera-t-il le premier en termes de qualité ? Il est permis d'en douter si l'on se base sur la version preview qui nous est parvenue ce mois-ci. Manquant la période de Noël mais profitant de l'approche de l'Euro 2004, ce Monde des Bleus 2004 ne devrait pas créer la surprise sur le plan du gameplay. Les gentlemen du ballon rond sont victimes d'une pesanteur lunaire, sans parler de la physique du ballon, rebaptisé caillou. Côté intelligence artificielle, l'engagement n'était point au rendez-vous. Graphiquement, c'est assez pauvre, même si on reconnaît bien certains joueurs et entraîneurs. Les plus grugeurs d'entre vous apprécieront de pouvoir simuler une faute avec R2. Les possibilités online et la licence FIFPro devraient offrir meilleure satisfaction. On le décortique le mois prochain !

Plume

Éditeur : Sony C.E.E. • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2004

For eyes only

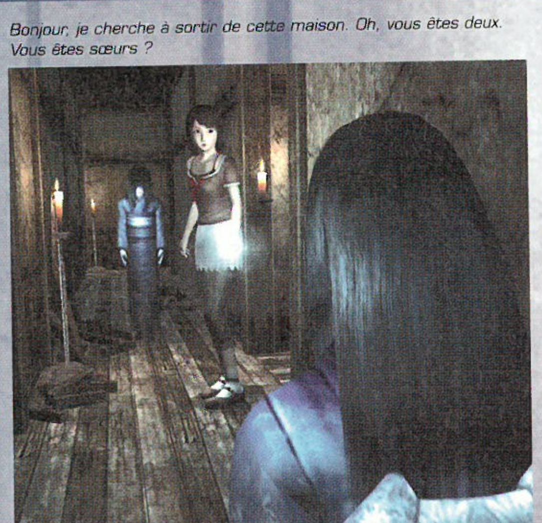
Frissonnez dans les méandres de Project Zero 2 et Silent Hill 4. Vibrez d'émotion avec Burnout 3 et BloodRayne 2. Revisitez vos classiques à travers Star Wars: Republic Commando et L'Étrange Noël de Monsieur Jack. On fait dans le grand spectacle ce mois-ci. Horreur, passion, action et sensation sont les mamelles de ce For Eyes Only très hollywoodien.

Project Zero 2 • Éditeur : Tecmo • Machine : PlayStation 2 • Sortie en Europe : Courant 2004



Comme dans les teen movies, vous allez vous aventurer là-bas en dépit du bon sens.

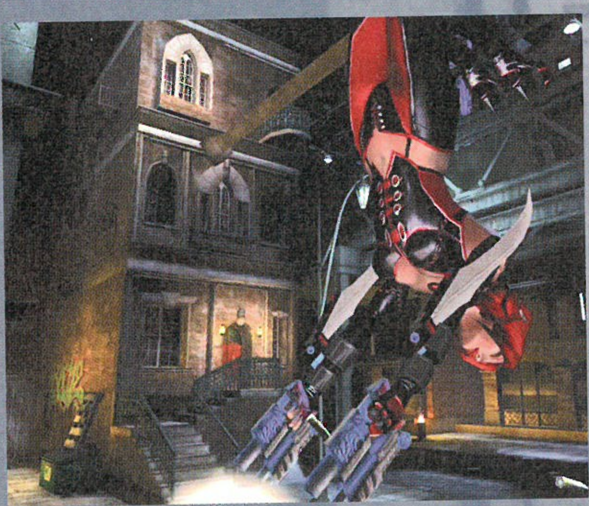
Bonjour, je cherche à sortir de cette maison. Oh, vous êtes deux. Vous êtes sœurs ?



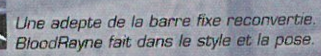


L'indispensable appareil photo vous permettra de vous défendre.

BloodRayne 2 • Éditeur : Majesco Sales • Machines : Xbox et PlayStation 2
Sortie en Europe : Courant 2004



Un succube au regard... hypnotisant.



Une adepte de la barre fixe reconvertie. BloodRayne fait dans le style et la pose.



Armes blanches, guns et acrobaties seront légion.



Les galbes de la troublante vampire sont à se damner. Et vous n'avez pas vu son corset...

Star Wars: Republic Commando
Éditeur : LucasArts • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Courant 2004

L'univers Star Wars est largement exploité, avec ici des cousins de Boba Fett.



Republic Commando, avec sa vue FPS à travers le casque, rappelle Metroid Prime.



Burnout 3 • Éditeur : Electronic Arts
Machines : Xbox et PlayStation 2
Sortie en Europe : Septembre 2004

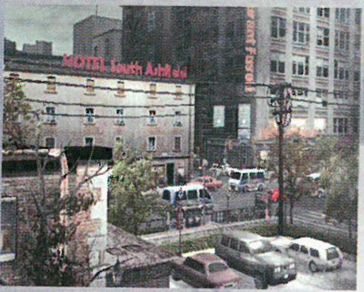


Le principe reste inchangé et il faudra aller à fond les ballons, tout en évitant les cartons... ou en les provoquant.


Techniquement, les voitures semblent encore plus détaillées.

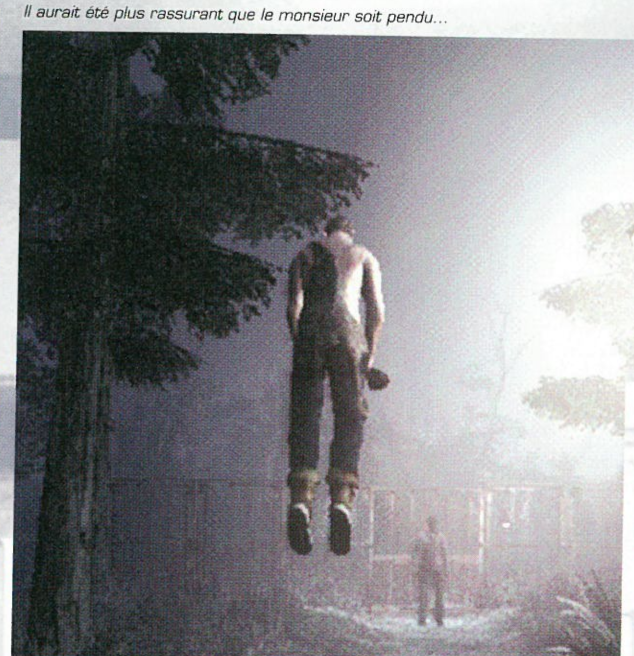

Le petit replay lors des gros crashs, caractéristique de la série.

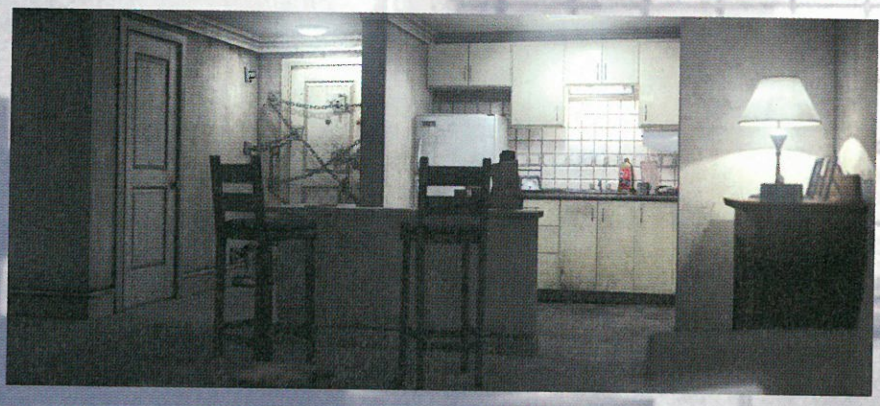
Silent Hill 4: The Room • Éditeur : Konami • Machines : PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Automne 2004


Pour une fois, l'aventure ne se déroulera pas dans la petite bourgade de Silent Hill.


Une vision d'horreur tout simplement insupportable...

Il aurait été plus rassurant que le monsieur soit pendu...




Voici l'appartement dans lequel vous vous réveillez un bon matin, emprisonné.

L'Étrange Noël de Monsieur Jack • Éditeur : Capcom • Machines : Xbox et PlayStation 2 • Sortie en Europe : Septembre 2004

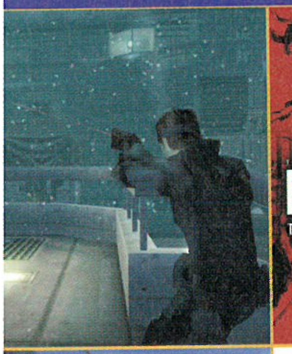
L'Étrange Noël de Monsieur Jack sortira pour Halloween 2004.

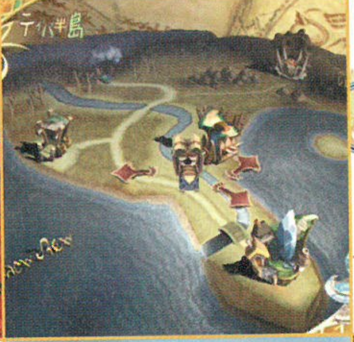


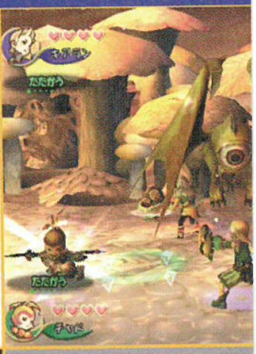
Ce jeu d'action/aventure reprendra la trame du film.



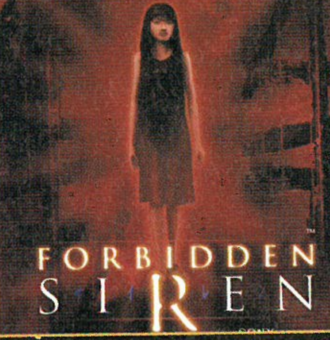
Tous les Hits de mars

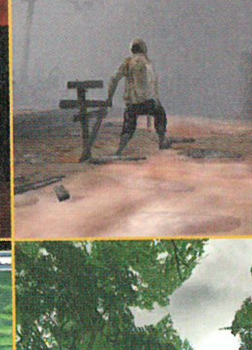
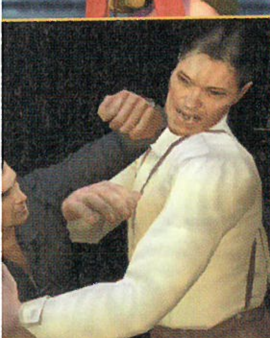


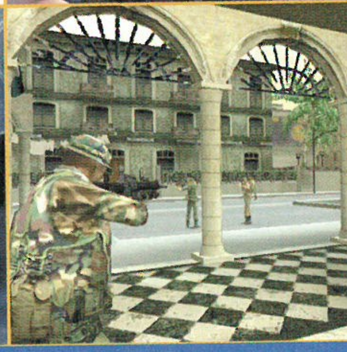
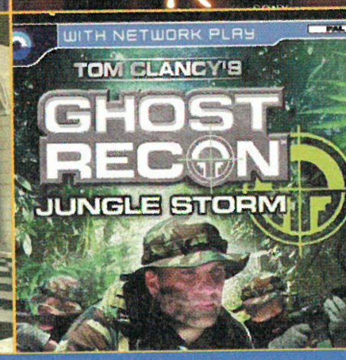



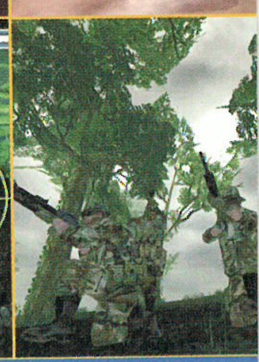









Découvrez RE-7 le magazine de toute l'actualité du jeu vidéo sur CANAL J.
Deux rendez-vous par semaine ! Le samedi et le dimanche à 13 h 40

Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

AVEC


PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
Tél. 02 35 81 16 16

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

77 MICROMANIA TORCY
Tél. 01 60 05 63 09

77 MICROMANIA CARRÉ SENART
Tél. 01 64 13 96 81

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
Tél. 01 30 74 54 09

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS
Tél. 01 69 01 79 53

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES
Tél. 01 39 97 16 98

PROVINCE

06 MICROMANIA NICE LINGOSTIERE
Tél. 04 92 29 10 37

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA AVANT CAP
Tél. 04 42 34 37 12

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET
Tél. 05 62 75 89 14

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA SAINT-OMER
Tél. 03 21 39 29 92

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

64 MICROMANIA PAU
Tél. 05 59 84 08 98

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPA
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND H MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN ST-SE
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

83 MICROMANIA PUGET/ARGE
Tél. 04 94 45 63 84

84 MICROMANIA AVIGNON LE
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SU MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 82 36



TIREZ SUR LE PIANISTE

PAS MOYEN DE TIRER. POURTANT MON CHARGEUR EST PLEIN ET LA POSITION EST IDÉALE : ZOOM À FOND, SON CRÂNE AU CENTRE DE MA MIRE. JE N'AI PLUS QU'À PRESSER LE BOUTON POUR QU'ON LE RETROUVE, DEMAIN, DANS UN TERRAIN VAGUE. POURTANT, JE BLOQUE… COMPASSION SURRÉALISTE POUR QUELQUES NOTES DE PIANO. *LATE GOODBYE.*

par L.D.

Le gros a eu son compte. Il gît dans une mare de sang, j'arrive trop tard… La voix suave de Mona Sax résonne dans mon oreillette. Sortir de l'immeuble, ne pas traîner. Je traverse le hall. Quelques chargeurs vidés et la voie est libre. Sur ma gauche, un petit escalier qui conduit à l'étage inférieur. Je recharge, certain de devoir exploser des gardes entre deux marches. Faut que je fasse gaffe, je n'ai plus beaucoup d'énergie et ça fait belle lurette que j'ai pompé ma réserve de painkillers. Je descends prudemment les marches, les guns pointés droit devant… Une petite mélodie, sortie de nulle part, fend l'air. Un bug du jeu ? Ce fond musical ne colle pas à l'action. J'arrive au bas de l'escalier, la musique se fait plus forte. Je jette un coup d'œil : au centre de la grande pièce trône un large piano occupé par un garde et debout, à ses côtés, un collègue l'écoute.

Tableau atypique, celui de ces deux sous-fifres enfermés dans une étrange bulle musicale, qui les coupe de l'univers du jeu. Ils ne m'entendent pas et ignorent que je suis dans leur dos, prêt à leur loger une balle dans le crâne. Je change d'arme. Les deux petits guns ne font pas honneur à la situation. Uzi ? Fusil à pompe ? Mitraillette ? Grenade, pour les voir voler en éclats avant de s'écraser comme des pantins au sol ? J'opte pour le fusil à lunette. Plaisir pervers de la précision… J'arme et vise le pianiste avec le double zoom. La tête ? La nuque ? L'épaule ? Le dos ? L'épaule ? La nuque ? La tête ? Le dos ? J'hésite… Et merde, ça recommence ! Impossible de presser la détente, je vais devoir lâcher la manette. Ce n'est pourtant pas compliqué d'appuyer sur un bouton. Il faut croire que si ! Compassion surréaliste… Pourtant, je viens d'en buter des centaines comme lui. Des mecs paumés, tout juste bons à être dézingués au hasard d'un couloir, au bout d'un escalier ou à l'entrée d'un immeuble crade. Qu'est-ce qui le différencie des autres ? Rien, si ce n'est qu'il ne m'attend pas, planqué, prêt à me cracher les balles de son gun au visage. Vu d'ici, de mon viseur, il n'a rien à faire là. Il ne ressemble pas aux autres paumés.

« Recherche homme aux traits cassants. »

Il a dû répondre à une annonce : « Recherche homme d'âge moyen, les traits cassants, pour furtive apparition dans un jeu vidéo. » En se faisant une coupe au carré, il s'était dit qu'il pouvait correspondre au profil. Un tour chez le coiffeur, « just a cut » histoire d'avoir une coupe conforme et l'affaire était réglée. Une fois sur place, les hommes de Rockstar avaient jeté un rapide coup d'œil à son CV. « T'as fait du piano, tu dois savoir te servir de tes mains. On va te passer un gun et tu vas faire le garde. » Il avait beau leur avoir expliqué que ses doigts n'avaient plus la souplesse d'antan, qu'à la suite d'un accident de ski il avait eu le ligament de l'index droit déchiré, ce qui l'avait obligé à mettre fin à sa carrière de pianiste[1], que c'est d'ailleurs pour ça qu'il répondait à l'annonce, que de toute façon il ne s'était jamais servi d'une arme et, qu'après tout, il était simplement là pour faire de la figuration et qu'il se voyait plutôt en cuistot, comme l'avait fait un de ses amis dans Splinter Cell, bref, il avait beau trouver mille raisons pour ne pas toucher au gun, les hommes de Rockstar n'en avaient rien eu à faire ! Mais après tout, ça





lui était égal, il n'avait qu'à faire ce qu'on lui demandait et empocher l'argent. S'il faisait bien son boulot, on lui proposerait, peut-être, un poste dans un autre jeu. En attendant, il fallait qu'il joue le garde. On lui avait donné un vieil habit d'ouvrier grisâtre avec un gros écusson « Squeaky » cousu dans le dos. L'instructeur, un grand maigrichon à la tête cubique, probablement un rescapé du premier Max Payne qu'on avait promu, l'avait ensuite conduit à son poste. « Tu te mets là et t'attends. Dès que tu vois un mec avec un imper en cuir et la face aplatie, t'appuies sur la détente. » « Et ? » « Et c'est tout, t'attends de voir ce qui se passe. »
En fait, tout se serait déroulé normalement si je n'avais pas pris mon temps à l'étage supérieur. Je serais descendu en courant. Lui et son camarade m'auraient accueilli par des tirs. En réponse, un coup de bullet time, histoire de faire mon show, deux ou trois tirs, et l'affaire aurait été réglée. Il aurait, peut-être, même eu droit à un head-shot pour finir en beauté. J'aurais ensuite poursuivi mon chemin vers la fin du stage. Quant à lui, le service de nettoyage de Rockstar s'en serait occupé. On l'aurait retrouvé, le lendemain matin, dans une carrière, avec d'autres sous-fifres comme lui, flingués la veille, au coin d'un immeuble de pixels ou en pleine jungle colombienne. Ça n'aurait été qu'un cadavre de plus parmi les milliers d'autres corps étranges, au visage carré et aux membres cubiques, que la police découvre, chaque jour toujours plus nombreux, aux alentours des grandes capitales occidentales. On l'aurait ensuite mis dans une chambre froide quelques jours, le temps que quelqu'un le réclame. Comme souvent, quand les recruteurs ont bien fait leur boulot, personne ne serait venu. Un aller-simple pour la fosse commune ! Avec un peu de chance, il aurait pu faire une seconde apparition dans un jeu vidéo. Pour peu qu'un gars de Capcom ou de Konami, actuellement sur un projet, passe dans le coin et il serait parti jouer les décors dans Resident ou Silent. De mon côté, je serais passé à un autre jeu et je l'aurais oublié aussi vite que les milliers d'autres sous-fifres que j'ai envoyés dans les terrains vagues depuis que je joue.

Le Justicier de New York

Au lieu de ça, il est au bout de mon canon, toujours en vie et je me prends la tête. Tout ça parce que j'ai traîné. Parce que j'ai shooté, un par un, chacun des écrans plats fixés aux murs que comptait l'étage, moins pour mettre à l'épreuve le moteur Havok 2.0 que pour suivre un bas instinct qui nous pousse à détruire ce que l'on ne peut se payer. Pendant que je gaspillais mes balles, il avait dû apercevoir le piano à queue. Ses doigts avaient tremblé à l'idée d'effleurer les touches. Réminiscence d'un passé encore récent. Personne ne venait… Pas de gars en imper à la face aplatie. Alors il s'était assis, juste pour quelques instants, juste pour quelques notes. Attiré par la douce mélodie, un second garde l'avait rejoint pour l'écouter quelques secondes avant que je me décide à prendre ce maudit escalier. Et maintenant je suis là, à regarder ces deux gardes, incapable de tirer.
Déjà l'autre jour, j'avais dû prendre sur moi pour terminer XIII. À plusieurs reprises j'avais hésité à abattre des gardes. Il y avait d'abord eu celui qui parlait de sa femme à un collègue. Heureusement, la grenade que je tenais dégoupillée m'avait sauvé. Je l'avais lancée pour ne pas sauter. Pour le second, qui discourait à propos de son bateau, c'était à la légitime défense que j'avais dû mon salut. Un tir, je riposte. Deux balles dans le ventre… fini. Mais là c'est différent, je n'ai ni grenade dégoupillée dans la main, ni flingue pointé vers moi, juste un mec qui joue du piano. Peut-être que je devrais m'avancer pour qu'il aperçoive le type à l'imper et attrape son gun. Je n'aurais alors plus qu'à presser la détente pour me protéger… Trop facile ! Et ce n'est pas certain que je me sente mieux après. Qu'il était bon le temps où les sous-fifres traînaient dans les bars enfumés et terrorisaient les petites vieilles. Ils ne causaient pas, ne jouaient pas du piano. Les mecs, les cheveux décolorés, vêtus de cuir et un couteau glissé dans le pantalon, passaient leurs journées à picoler en jouant aux cartes pendant que les filles faisaient le tapin. Leur exploser la gueule en bon justicier, façon Charles Bronson, était alors de l'ordre du salut public. Un acte civique en somme. Et quelle que soit la manière : à la batte de base-ball, la barre à mine ou avec un bon coup de pied sauté dans la mâchoire. Les gros baraqués de Final Fight ou les putains de Double Dragon n'ont jamais inspiré la moindre compassion. Aujourd'hui c'est moi qui porte un cuir, et qui suis armé. Les sous-fifres, eux, sont habillés en ouvriers, parlent de leur famille et jouent du piano. Bientôt ils aideront les grands-mères à faire leurs courses, les aveugles à traverser ou proposeront du soutien scolaire à nos gamins…



Beethoven, Mozart : goodbye !

Non ! Pas moyen que mon gosse suive des cours donnés par un recalé du conservatoire qui n'a pas été capable d'écouter son prof. Après tout, c'est de sa faute s'il est dans mon viseur. S'il n'avait pas voulu se la jouer Rubinstein, il n'en serait pas là… Et, de toute façon, je n'ai jamais aimé les pianistes… Je revois encore les filles du primaire regarder, les yeux pleins d'admiration, ce fayot de Paul jouer la *Lettre à Élise* avec sa mèche lui tombant sur le visage. J'avais beau leur dire que moi, je finissais Rastan sur Master System avec une seule vie, les mains dans le dos, en moins d'une demi-heure, elles n'avaient d'yeux que pour lui. Et je ne parle pas du voisin du dessus qui m'a plombé mes révisions du bac en essayant, tous les jours pendant deux heures, de jouer à la bonne vitesse les quatre premières mesures de *La Marche turque*. Sans oublier cette « Tale of birds without a voice », qu'il fallait déchiffrer dans Silent Hill. L'une des énigmes les plus tordues de toute l'histoire du jeu vidéo. Et la sonate interminable que jouait le héros de Shining Force II pour ouvrir le passage secret. Et les partitions qu'il fallait récupérer dans Resident Evil. Et les pianos carnivores qui bouffaient mon plombier dans Super Mario 64. Encore hier, ce maudit instrument est venu saborder ma soirée, quand, dans Dark Alliance II, j'ai dû fouiller la cave de fond en comble pour récupérer les morceaux d'une partition. Et…
Le coup est parti tout seul. La caméra a suivi la trajectoire de la balle. La tête du pianiste a plongé en avant. Moteur Havok 2.0 oblige, il s'est affaissé comme un pantin sur son instrument. Son collègue se retourne, je change d'arme, bullet time ! Un autre sous-fifre arrive au même moment en brisant une fenêtre. Je décharge tout ce que j'ai dans le ventre. Le piano ramasse au passage quelques balles. Les gardes s'écroulent. Je continue à tirer. Plus de munitions… Silence. Je m'en sors bien pour cette fois… *Late Goodbye* résonne encore dans ma tête, mais la voix de Mona Sax me sort de ma rêverie.
J'irai voir, demain matin, si je ne trouve pas dans un terrain vague le cadavre d'un pianiste avec un trou dans la tête…

(1) Histoire inventée de toutes pièces pour masquer son échec à l'entrée du conservatoire. Certain de son talent autant que du bon goût du jury, il avait présenté l'une des polonaises de Chopin (Opus 53), ce que lui avait pourtant déconseillé son prof. Son interprétation n'avait pas séduit et il avait été remercié avant même d'arriver au terme de son exercice.

BuSiness Pad

PAR GOLLUM
julien.chieze@futurenet.fr

Le jeu vidéo : un business à part entière

Paix du corps et de l'esprit, venez envahir notre monde. Venez ravir nos sens et dissiper ces sourdes envies nous faisant préférer l'argent à ces champs verdoyants où s'engouffre le vent. Ainsi, au lieu de sonner les vêpres, aujourd'hui, l'heure est venue de célébrer l'avènement des chiffres d'affaires et de laisser s'échapper la douce litanie des années fiscales. Oui, ami lecteur de l'impossible, Business Pad, fière rubrique métaphysique, se dresse face à toi. Sa finalité : traduire devant la justice joypadienne ceux qui ne parlent que de sous. Que les choses soient claires : vive le Biz !

LE CRI DU BIZZ

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de février et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent, il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *ELSPA. Ltd* (Europe) et Amazon.com (États-Unis).

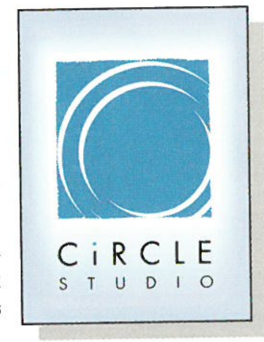
TOP 5 JAPON
1- Gran Turismo 4 Prologue (Sony/PS2)
2- Everybody's Golf 4 (Sony/PS2)
3- Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo/GC)
4- Fullmetal Alchemist (Square Enix/PS2)
5- Momotaro Densetsu 12 (Hudson/PS2)

TOP 5 EUROPE
1- Need For Speed Underground (Electronic Arts/PS2, GC, Xbox)
2- Grand Theft Auto: Double Pack (Rockstar/PS2, Xbox)
3- The Simpsons: Hit & Run (Fox Interactive/PS2, GC, Xbox)
4- FIFA 2004 (Electronic Arts/PS2, GC, Xbox, GBA)
5- Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi (Electronic Arts/PS2, GC, Xbox)

TOP 5 ÉTATS-UNIS
1- Madden NFL 2004 (Electronic Arts/PS2, GC, Xbox)
2- Need For Speed Underground (Electronic Arts/PS2, GC, Xbox)
3- Mario & Luigi: Superstar Saga (Nintendo/GBA)
4- NFL Street (Electronic Arts/PS2)
5- Sonic Heroes (Sega/PS2,GC, Xbox)

Le cercle de l'envie

Tomb Raider L'Ange des Ténèbres et ses effluves de déception auront précipité Core Design vers un abîme inéluctable. Une fin tragique que Jeremy Heath-Smith et son frère Adrian Smith (fondateurs de Core) avaient su anticiper de quelques semaines en abandonnant précipitamment leur poste pendant l'été 2003. Pourtant, en ce début d'année 2004, les deux frérots semblent de nouveau animés par des velléités résolument businessifiantes. Pour parvenir à redresser la barre, ils viennent donc de créer Circle Studio (www.circle-studio.com), une entité certes balbutiante, mais qui comprend déjà 35 employés pour la plupart débauchés de Core. Même si les premiers projets restent naturellement encore bien mystérieux, deux titres destinés à la PlayStation 2 et la Xbox seraient d'ores et déjà en pré-production. Des prods dédiées aux consoles « next-gen » pourraient aussi être rapidement lancées...



TÉLEX

Miam miam. En ce moment, probablement galvanisé par la qualité de ses récentes productions, **Ubi Soft a décidé de renforcer ses positions. Dernier fait d'armes en date : l'acquisition de Tiwak, petit studio de développement français** (17 personnes) travaillant depuis des années sur Tork. Un titre à la gestation difficile puisque Microsoft, son éditeur d'antan, avait abandonné le projet en avril 2003 pour se concentrer sur le catalogue Rare. Grâce à Ubi, Tiwak obtient donc une seconde chance. Alea jacta est...



Dans la course aux chiffres, la guerre psychologique fait rage en Europe. **Ainsi, alors que Sony C.E.E. annonçait une progression de 10 % des ventes de PlayStation 2 sur l'année fiscale en cours, Nintendo ripostait en signifiant un bond de 88 % des ventes de GameCube au cours des fêtes de fin d'année.** Étonnant de constater que, dans le même temps, Microsoft a préféré le mutisme. Faut-il y voir un aveu d'impuissance ou de surpuissance ésotérique ?



Après des débuts chaotiques, le service PlayOnline de Square Enix semble avoir atteint sa vitesse de croisière. En effet, au terme de l'année 2003, ce kiosque de jeu en ligne accessible sur PS2 et PC comptait près de 500 000 abonnés ! Plus impressionnant encore, Final Fantasy XI, jeu phare de PlayOnline, recense 1 million de personnages enregistrés. Rappelons que pour atteindre l'équilibre et commencer à générer des bénéfices, le service avait besoin de 200 000 abonnés. Hum... douce odeur du dollar...

Selon une récente étude de l'agence nippone Media Create, **le marché du jeu d'occasion exploserait actuellement au Japon. Longtemps interdite par les éditeurs eux-mêmes, « l'occase » a été à nouveau autorisée par le gou-**

TÉLEX

vernement l'année dernière... Résultat, près du tiers des jeux vendus seraient ensuite revendus. Certains analystes estiment d'ailleurs que l'impact sur les ventes de jeux récents deviendra vite problématique. À suivre...



Chez Konami, on a sablé le champagne et jeté les crampons dans les cieux afin de fêter dignement le succès mondial de la série Pro Evolution Soccer. En effet, depuis sa création, **la célèbre simulation footeuse s'est écoulée à plus de 14 millions d'exemplaires dans le monde (toutes versions confondues).** Mais la fête sera encore plus folle le jour où PES passera enfin au Online ! Si vous voyiez cké j'veux dire...

Vous voulez en savoir plus sur le projet ultra secret de Nintendo, la fameuse Nintendo DS ? Parfait, alors il suffit d'écouter Satoru Iwata, président de la firme nippone. Lors d'une récente interview, il aurait affirmé que « les jeux vidéo se trouvaient dans l'impasse, ils ne se vendent plus ». Une phrase choc accompagnée d'un message mystique : **« Nous voulons offrir aux joueurs une expérience unique. Au début, peut-être que 10 % des consommateurs seront intéressés, mais nous comptons sur le bouche à oreille, sur l'attraction induite par ce nouveau produit. »** Pour le moment, de nombreux analystes (et même quelques éditeurs tiers) se sont montrés plus que sceptiques. En effet, cette machine ne semble pas devoir concurrencer la PSP, mais plutôt la GBA SP ! Une seule certitude, Nintendo étonne...

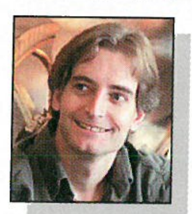


Décidément très en verve, Chris Deering, président de Sony Europe, nous en apprend toujours un peu plus sur la future PSP. Ainsi, **après avoir dévoilé la date de sortie probable (novembre 2004), il annonce aujourd'hui le prix estimatif : 48 000 yens, soit environ 360 euros.** Un prix élevé qui s'expliquerait par la volonté de Sony de baisser les royalties sur les jeux... et donc la nécessité de ne pas vendre la console à perte, comme c'est souvent le cas.

Objectif : 100 miyons !

C'était le 4 mars 2000. Les files d'attente faisaient déjà des kilomètres... Avec près de 2 millions d'unités vendues en un tout petit week-end au Japon, la PS2 effectuait un départ en trombe. Pourtant, qui aurait pu imaginer que cet engouement follement métaphysique se prolongerait pendant des semaines, des mois, des années ! En effet, aujourd'hui, près de 4 ans après son lancement, la PS2 vient de franchir la barre des 70 millions de consoles livrées dans le monde ! Plus intéressant encore, si on regarde bien la répartition, on s'aperçoit qu'avec 29,26 millions de PS2, les États-Unis s'imposent comme la zone la plus consommatrice. À noter aussi que l'Europe, l'éternelle dernière roue du carrosse, n'a de cesse de prouver son attachement à la console de Sony avec 24,56 millions de PS2 livrées. Enfin, le Japon ferme la marche avec 16,18 millions d'unités. À noter aussi que depuis la sortie de la console, ce sont près de 2 900 jeux qui ont été mis en vente sur les différents territoires... pour un total de 500 millions de jeux distribués. N'en rajoutez plus... enfin, sauf MGS3, FFXII & Co...

Microsoft, le choc !



Fidèle parmi les fidèles, Ed Fries, vice-président du département édition de jeux chez Microsoft, a soudainement décidé de quitter la Billou's Corp après 18 ans de bons et loyaux services ! Un véritable séisme pour la Xbox. En effet, en compagnie de Jay Allard, Ed Fries faisait partie des figures emblématiques de la console (les rachats de Bungie et Rare, c'est lui), à tel point que son départ précipité (et non expliqué) laisse planer de nombreuses interrogations. À noter qu'évoquant la future Xbox 2, Ed avait récemment déclaré dans une interview accordée à CNN qu'il se trouvait « à un moment où il faut décider de s'engager pour cinq nouvelles années ou non ». Il avait conclu ses propos par un : « En ai-je envie ? » Certaines rumeurs font part de tensions liées à l'orientation de la Xbox 2. Fervent défenseur du « beau jeu », Ed Fries aurait-il été déçu par une éventuelle direction trop « multimédia » ? Ou avait-il simplement envie de tenter d'autres expériences loin de Microsoft (pêcher, se lever à 13 h, jouer à la GBA, etc.) ? Seul l'avenir nous le dira...

Mousquetaires communautaires

Dans la galaxie du grand marché mondial unifié qui fait flipper tous les artistes à la fibre purifiée, les représentants des créateurs indépendants de jeux vidéo français (APOM), danois (Danish Producers), hollandais (TIGA Hollande) et britanniques (TIGA) ont décidé de s'unir pour se faire une bonne bouffe, et accessoirement faire front à la concurrence mondiale (américaine et japonaise principalement). Tatatin ! Ainsi, ces derniers ont signé un accord visant à la création d'une fédération européenne des créateurs de jeux vidéo. Preuve du sérieux de l'événement, Fred Hasson, directeur du TIGA, précise : « Nous nous proposons d'informer les institutions européennes de l'importance du développement indépendant au niveau européen et de nous assurer que les avantages à la disposition d'autres industries sont également disponibles pour les développeurs indépendants de jeux vidéo. » D'un autre côté, il existe un autre moyen très simple pour faire face à la compétition internationale : commencer par faire de bons jeux ! Facile...

Liberté made in Miami

Notre histoire se déroule aux États-Unis, et plus précisément dans la petite ville de North Miami en Floride où, parfois, on s'ennuie ferme. Et pour se détendre, on s'amuse à déposer des propositions de loi surpuissantes. La dernière en date vise à interdire aux mineurs la vente ou la location de jeux vidéo dans lesquels le joueur peut « tuer ou faire du mal à une forme humaine ». Primo : il faudra nous donner la définition exacte de « forme humaine ». Secundo : rappelons qu'en avril 2003, la ville de Saint Louis en Louisiane avait tenté de promulguer une loi similaire... loi vite rejetée à cause de son caractère anticonstitutionnel. Tertio : arghh, facholand is back !



Gallop pas glop



On pensait les Américains empereurs incontestés des procès bidon avec plein de dollars à la clé. Eh bien le Japon vient de rattraper aisément son retard grâce à l'infortuné Tecmo. En effet, le développeur nippon ferait l'objet d'une plainte déposée devant la Cour de Nagoya pour atteinte à la propriété privée. C'est la célèbre simulation de tiercé Gallop Racer qui se trouverait dans l'œil du cyclone puisqu'un vrai cheval s'appellerait « Gallop Racer » ! Bien sûr, Tecmo n'aurait pas contacté le propriétaire avant d'exploiter le nom du canasson... et aurait donc, selon le plaignant, intentionnellement voulu se faire un max de yens sur son dos. Du coup, hop, procès ! Pour info, ASCII a récemment connu les mêmes mésaventures avec son jeu Derby Stallion... L'éditeur avait alors gagné en appel. Zouspens...

Zique Pad

Zique Pad, c'est un peu l'histoire de la vie. Cette vie qui mêle les passions, qui brasse les émotions et qui, grâce à la musique, trouve enfin un sens. Ce mois-ci, afin de faire respirer vos ouïes et les nourrir d'une douce substance mélodique, j'ai sélectionné pour vous de l'actu bouillante. À commencer par le magnifique *Mario & Zelda Big Band Live*, concert événement de Nintendo. Que dire encore du grand retour de Motoi Sakuraba avec son Baten Kaitos à l'énergie pure... Amen, je vous le dis, Zique Pad c'est de l'émotion, toujours de l'émotion. Sniff...

par Gollum

Mario & Zelda Big Band Live

• **Référence :** SCDC-00315 • **Compositeurs :** Koji Kondo, Kenta Nagata et Kazumi Totaka
• **Interprétation :** Tokyo CubaBoys Jr. (The Big Band of Rogues), Yoshihiro Arita et Shigeo Nukita • **Durée :** 77'24 (19 plages)

Note : 8 ZP sur 10

Avis

Voici une véritable explosion musicale aussi enthousiasmante par les thèmes interprétés que rafraîchissante par le style employé. C'est jazzy ou country, mais en tout cas c'est ultra funky. Ce *Mario & Zelda Big Band Live* met carrément le feu et, s'il pourra paraître un peu léger à ceux qui trouvent les mélodies de Koji Kondo trop simplistes, les fans des univers Nintendo auront de quoi afficher un franc sourire !



Attention, instant émotion. Le 14 septembre 2003, une série de concerts d'exception se déroulait au Nihon Seinen Kan Big-Hal de Tokyo. Qu'allait-on y jouer ? Eh bien, de somptueuses reprises orchestrales des plus grands thèmes musicaux de Mario, Zelda & Co ! L'événement baptisé avec à propos *Mario & Zelda Big Band Live* comprenait deux sessions. L'une dans la matinée, l'autre en début de soirée afin de permettre à l'ensemble des fans d'en profiter dans la journée. C'est des semaines à l'avance que chaque passionné avait réservé sa place pour 3 800 modestes yens (soit 28 euros). Aujourd'hui, alléluia, l'album reprend les meilleurs passages de ces deux concerts événements en proposant 19 morceaux live (applaudissements et fiesta dans le public compris !). Le spectacle pouvait débuter avec les présences remarquées d'un Shigeru Miyamoto so funky, de Takashi Tezuka (producteur de la plupart des Zelda et Mario), Kenta Nagata (compositeur de Mario Kart, et co-compositeur de Zelda Wind Waker), sans oublier le très surpuissant Kazumi Totaka (compositeur de Yoshi's Story et Animal Crossing, deux B.O. au potentiel délicieusement jubilatoire). Que du beau monde donc, rassemblé pour communier avec le public qui n'a cessé d'accompagner l'orchestre en applaudissant en mesure (*Theme of the Shop* d'Ocarina of Time). Mais l'un des avantages majeurs de cet album reste de proposer des reprises orchestrales pour la plupart inhabituelles. En effet, rares sont les morceaux déjà entendus dans d'autres albums réarrangés comme les célèbres *Orchestral Game Concert*. Amusant aussi de remarquer combien le style général oscille entre des partitions jazzy, country, voire par instants résolument latino. Beaucoup de percussions, des cuivres à gogo



pour une ambiance franchement débridée et cubaine. Même le medley Zelda prend des couleurs doucement épicées dans ces conditions. Yapa yapa tango-style ! Des tendances musicales particulièrement appréciées par le duo Shigeru Miyamoto et Koji Kondo (respectivement producteur des jeux cités et musicien attitré des titres Nintendo). Pour la petite anecdote, Shigeru Miyamoto avait profité de l'occasion pour venir faire une petite démonstration de ses talents de guitariste amateur. Sympathique d'ailleurs de constater que le concert était entrecoupé de petites sessions où compositeurs et créateurs se remémoraient les heures passées devant le clavier (qu'il soit de piano ou d'ordinateur). Des interventions qui permirent d'apprendre, par exemple, que l'accordéon présent dans le thème principal de Mario Sunshine se voulait un hommage direct au style français. Vindiou. Que dire de l'*Opening Theme* de Mario 64, sinon qu'il s'agit d'un pur concentré de bonheur. À l'image du reste de l'album, ici la tendance se veut résolument festive même si de légères séquences plus sobres peuvent se faire entendre. À ce titre, *The Song of Epona* fera rejaillir une foule de doux souvenirs aux amoureux de l'ambiance d'Ocarina of Time, tandis que le très enjoué *Theme of Dragon Roost Island* permet d'admirer le style très raffiné de cette partition où le violon et la guitare sèche semblent entraîner une folle farandole. Mention spéciale aussi à la chanson *Go Go Mario*, l'un des thèmes de Super Mario Bros sur NES. Rien que de l'écouter donne envie de bouger son petit corps funky en cadence. On se croirait presque dans un bon vieux club de salsa enfumé. Viva la Havana !





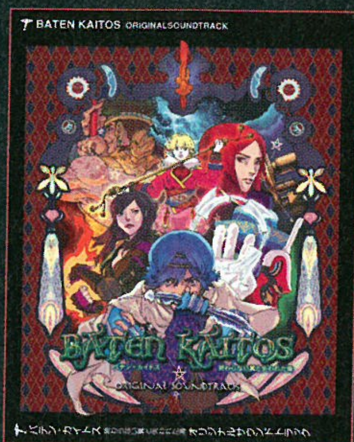


NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles et partez loin, voguez vers des cieux azur, rêvez aux sons multicolores, dreamez, oui, dreamez...

Baten Kaitos Unfinished Wings and the Lost Sea

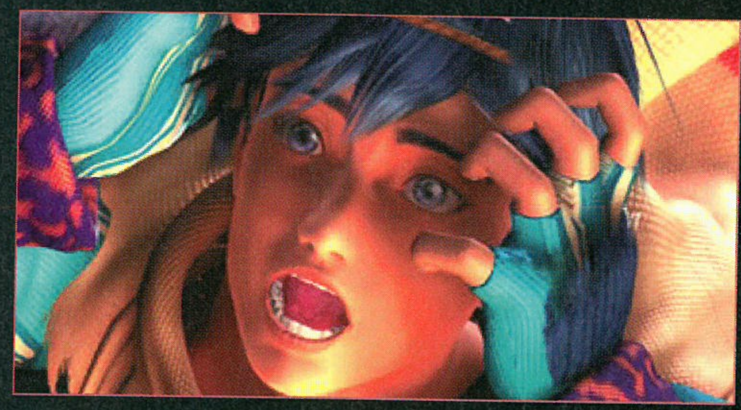
• **Référence :** KDSD-00024/25 • **Compositeur :** Motoi Sakuraba
• **Durée :** CD 1 75'23 (28 plages) • CD 2 74'33 (29 plages)



Motoi Sakuraba n'a jamais été le roi de la finesse intrinsèque. Ses partitions transpirent l'énergie musicale, la puissance sonore à plein régime. Des notions que l'on doit aussi bien à son style résolument exubérant qu'à la fougue des instruments qu'il semble apprécier. Qu'il s'agisse des Star Ocean ou de Vagrant Story (pour citer deux de ses plus grandes B.O.), ses thèmes de combat par exemple rivalisent de violence. Guitares électriques saturées, percussions plus qu'énergiques... on en prend clairement plein les tympans. Pourtant, nuance, cette rage musicale ne s'exprime rarement sans une signification profonde. Le sens de la mélodie reste toujours palpable. Lâchons le mot : les compositions de Motoi Sakuraba ont souvent la classe. Aujourd'hui, Baten Kaitos *~Unfinished Wings and the Lost Sea~* débarque et capte irrémédiablement l'attention du mélomane. Petite nouveauté des plus zoumpatiches, la B.O. tente un habile mélange en incluant, sur ses nappes synthétiques, de nombreux instruments acoustiques. Violon, hautbois, flûte et l'immanquable guitare électrique apportent ainsi leur présence à de nombreux morceaux. *To the End of the Journey of Glittering Stars* ouvre l'album par un voyage très solennel où l'habillage au synthé se voit transcendé par les nobles arpèges des violons. Autre plage diaboliquement symbolique de toute l'œuvre de Sakuraba, *Soul Poetry* parvient à instaurer un climat singulièrement mélancolique grâce à quelques accords au clavecin accompagnant une voix tristement éthérée. Une chanson magnifique. Pour l'énergie pure et dure, il faudra plutôt aller voir du côté de *Glowing Cloud* ou *Vitriolic Stroke* qui tenteront de vous décoller les tympans. Pourtant, il faut bien le reconnaître, la proportion de mélodies un chouïa « bourrin » a été revue à la baisse pour cet album. Ce dernier comporte donc une foule de thèmes plus paisibles. Le recueillement extatique est même carrément de mise à l'image de *Mystery Crystal* qui vous transporte loin, si loin (à noter d'amusantes bribes de ressemblances avec la B.O. de Golden Sun). Mais c'est sans conteste *Dark Conviction* qui impose instantanément sa classe et son cachet à l'ensemble de l'album. Difficile en effet de résister à la majesté de sa mélodie tant les premiers accords sont fulgurants d'efficacité. Une mention spéciale doit aussi revenir à *Speaking with the Stars*, le morceau de fin qui clôt cet opus avec une noble élégance. La partition au piano apporte d'ailleurs un aspect résolument touchant qui colle à merveille avec l'esprit même du jeu. Tout en subtilité, en douceur, avec ses caresses musicales aussi duveteuses que les plus pénétrants nuages qui habillent l'univers de Baten Kaitos. Merci M. Sakuraba...

Avis

En parvenant à mêler fougue et candeur, Motoi Sakuraba réussit à transcender sa partition. Si certaines plages pourront paraître un peu faciles, et d'autres aisément dispensables, l'album possède toutefois une impressionnante identité. Souvent touchant, il distille des sensations rares.



INFOS SUR PARTITIONS

• Avant de se lancer dans son marathon de concerts à travers le Japon, le maître a parlé. Ainsi, **Nobuo Uematsu, compositeur attitré de la saga Final Fantasy, a révélé qu'il menait actuellement de front ses compositions pour Final Fantasy XII et *Final Fantasy VII: Advent Children*. Les deux projets seraient d'ores et déjà bien avancés. À tel point que des extraits devraient être joués pendant la série de concerts FF.** À noter que pour FFXII, Uematsu ne devrait être responsable que des chansons et du thème principal, tandis que Hitoshi Sakimoto (Vagrant Story, FFTactics) prendra en charge avec maestria le reste de ce travail titanesque.

• Si le très énergique Motoi Sakuraba fait partie de vos compositeurs préférés, faites preuve d'une certaine réjouissance interne ! En effet, **Square Enix s'apprête à éditer un nouvel album regroupant les musiques inédites composées pour Star Ocean Till the End of Time Director's Cut**. À noter que ledit CD comprendra des plages piano solo qui devraient être interprétées par le gars Motoi himself. Un truc de ouf...

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières, la classe en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.

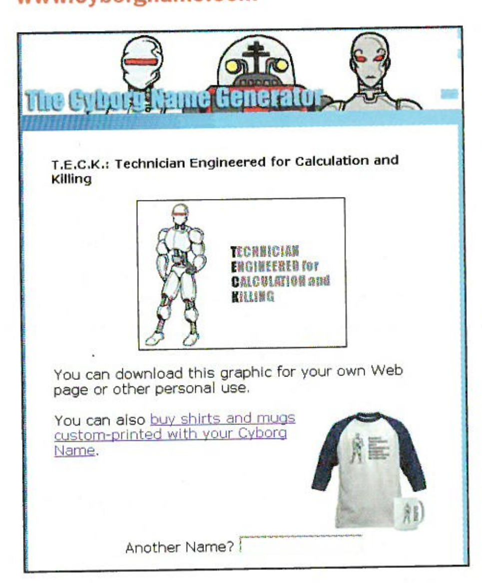
***CD JAPAN* (le Must incontournable)**
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/animenation)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/music/gamesound.php)

Netp@d
Les infos chaudes du Net

Telle une brise s'échappant du Pacifique, un mail d'un lecteur de Tahiti s'échoue sur ma boîte électronique. Comme une invitation au songe. Le vent soulève les cheveux, une eau limpide chatouille les pieds, le soleil fait cligner les yeux. Et parfois le mail vient de Belgique.

PAR KARINE *(karine.nitkiewicz@futurenet.fr)*

Positronic **L**ifeform **U**sed for **M**athematics and **E**xploration ! C'est **K**inetic **A**ndroid **R**esponsible for **I**nfiltration and **N**octural **E**xploration qui s'adresse à toi. Désormais, il est de bon ton d'arborer fièrement son prénom passé à la moulinette cyborg. Et découvrir que sous une apparence plutôt calme, certains dissimuleraient leur tempérament de psychopathe en devenir. Il a pas l'air méchant comme ça **T**echnician **E**ngineered for **C**alculation and **K**illing... Faut juste éviter de lui piquer ses makis au resto.
www.cyborgname.com



Leur allure efféminée, sans doute due à leur corps élancé dont les jambes sont recouvertes de collants, crée un trouble incontestable. Les elfes sont des êtres délicats aux cheveux soyeux et luisants. Si la froideur des cyborgs vous répugne, optez pour la sveltesse des elfes, leur langage envoûtant et découvrez votre nom elfique. C'est déjà un début. Les plus courageux tenteront de maîtriser le dialecte en utilisant la deuxième adresse.
www.chriswetherell.com/elf/Default.asp
www.dcs.ed.ac.uk/misc/local/TolkLang/pronmid/pronguide.html

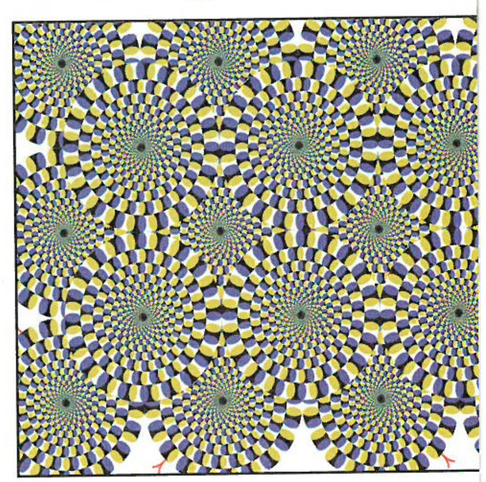
L'agence qui centralise l'intelligence sur le sol américain, plus communément appelée CIA, préfère éviter l'œil du public. Elle ne rechigne pourtant pas à dévoiler certains gadgets prisés par les espions russes ou allemands. Leur aspect gentiment vieillot peut faire sourire. Un des plus surprenants est l'appareil photo miniature qui tient dans la main (et hop !) et qui fut produit à la fin des années 30. En farfouillant sur le site de la CIA, on peut aussi apprendre des trucs sur... Austin Powers ! À quand un musée Shagadelic ?
www.cia.gov/cia/information/artifacts/index.htm
www.cia.gov/spy_fi/spy_fi_archive.html

Petite fenêtre sur le globe. Étroit lien entre deux mondes. Flux électronique dont les particules s'éclatent sur l'écran, ouvrant la voie à un état contemplatif et néanmoins riche en perspectives. Je suis là et pourtant je vois, alléluia ! Le Japon est à portée de rétines. Nagano, Niigata, Hokkaido, Sapporo captivent par leurs charmes envoûtants. C'est bien beau tout ça, la poésie, ok. En fait, ce qui m'intéresse vraiment, c'est de voir les singes de Nagano en train de patauger dans l'eau. Et ce foutu lien qui fait des siennes ! Impossible d'y accéder ! Je réessaierai demain...
www.outdoorjapan.com/section-webcams.html



Oisif, ive : adj. et n. 1° Adj. Qui est dépourvu d'occupation, n'exerce pas de profession. Voir : Désœuvré, inactif, inoccupé. Mener une vie oisive. 2° N. Personne qui dispose de beaucoup de loisirs. Le proverbe dit également que l'oisiveté est la mère de tous les vices. Permettez ici que je m'insurge ! Scruter le Loch Ness dans l'attente d'y voir surgir un monstre est une activité non seulement des plus éreintantes mais également des plus contraignantes puisqu'elle requiert un maximum de temps et une attention soutenue. Un ami récemment fâché avec le monde du travail s'est subitement pris d'intérêt pour les webcams du monde. Un Netp@d consacré aux webcams live, ça c'est une idée.
www.lochness.co.uk/livecam

Houla, ça tourne là. Mais non, que racontes-tu pauvre fille aux rétines atrophiées ? Ben je dis que ça tourne. Et d'abord, qui me parle ? Ma mauvaise conscience, mon surmoi, mon Némésis intrinsèque laissant poindre de vieux élans schizophrènes ? Angel, c'est toi ?
www.ritsumei.ac.jp/~akitaoka/rotate-e.html



Ire, courroux, fureur provoqués par son propre égarement ou du fait d'un autre qui fait que là, pam, on est super venèr'. De deux choses l'une. Ou bien on vomit sa haine verbale sur l'auteur qui a généré ce sentiment ou sur un quidam, histoire de lui pourrir son temps, quitte à lui laisser de probables séquelles, graines d'incompréhension engendrant elles-mêmes frustration et colère. Ou bien on frappe un singe en plastique. Mon record est de 195 miles par heure, soient 312 km/h si mes comptes sont exacts.
www.addictinggames.com/monkey.html

La philosophie nihiliste de Garfield a élevé la flemmardise au rang d'art. Une discipline que certains pensent camoufler en lui collant une connotation méditative. Être flemmard n'est pas accessible à tout le monde. Un ami récemment fâché avec le monde du travail m'a ouvert les yeux, le travail ce n'est pas la santé. L'être humain n'est pas fait

pour exercer une activité physique ou intellectuelle, certes rétribuée, mais souvent rédhibitoire à son bien-être naturel. Se réincarner en chat, voilà la solution. Quant au film consacré à Garfield, hum... comment dire, la présence de Miss Love Hewitt dans le casting laisse présager du pire.
www.garfieldmovie.com/trailers/index.html

Pourquoi les Anglais ont-ils souvent une, voire deux longueurs d'avance sur nous ? Qu'il s'agisse de musique ou de mode, les Britanniques ont gagné depuis belle lurette leurs galons de précurseurs dans bien des domaines. Ils le prouvent une fois de plus avec la Fightbox, sorte d'arène qui accueille des combattants directement inspirés de notre univers ludo-numérique. Et c'est diffusé sur la BBC ! Une incursion du jeu vidéo sur une chaîne nationale, le genre de truc qui n'est pas près de débarquer chez nous. Et si, pour une fois, nous autres Français tentions l'aventure ? Pourquoi pas une émission totalement dédiée aux jeux vidéo diffusée à la place du *Bigdil* ? Ouais, c'est beau de rêver...
www.bbcfightbox.co.uk

Sport, action & aventure, puzzle, shoot'em up, dancing & shows ou cash games, voilà une petite sélection de jeux directement suggérée par Kamui from Tahiti. Fun et gratos, voilà de quoi se divertir pour peu que l'on ait une connexion Internet. Elle est pas belle la vie ? Un ami récemment fâché avec le monde du travail me répond que si.
www.miniclip.com

Découvrir Dagobah, Tatooine ou Naboo et ses habitants grâce à des sketches mis en scène sous forme de pseudo dessins animés, telle est la vision de Star Wars que souhaitait partager avec nous Megamat. Et voilà, hop encore un vœu exaucé ! N'hésitez pas à me faire parvenir vos sites préférés en tout genre, ça me ferait super plaisir (si, si) et accessoirement moins de travail ! Encore merci.
www.starwarsspoofs.com

Émile ne chante pas seulement avec le groupe Images. Émile, AKA The Amazing Spoon Face Man, aime les cuillères qu'il envisage comme de formidables instruments de musique. Une ode à toi cuillère, gracile ustensile ! Issu du mouvement Spoon and Harmonica World, Émile est français mais vit en Australie. Ceci explique peut-être cela. « Feel the rythm with your hand / Feel the rythm while you can / Spoonman ».
www.abc.net.au/goldcoast/stories/s870264.htm

Dessiner c'est tagger. Un site qui devrait plaire à notre nouvel ami Keem, qui kiffe les gueut' depuis sa plus tendre enfance, n'hésitant pas à battre le pavé pour exprimer son art. Enfin, il s'est maintenant calmé mais il fut un temps pas si lointain où ses fresques chimiquement colorées ornaient les murs de notre belle cité. Pour assouvir sa passion refoulée, il peut désormais tagger les métros de New York, et depuis, son existence n'est plus tout à fait la même.
www.zewall.com

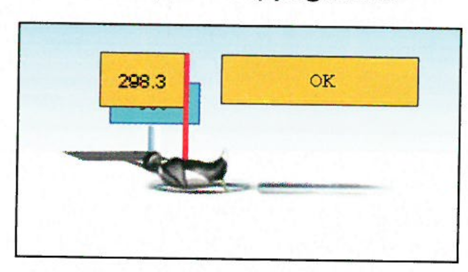


Quand Marty est apparu avec son hoverboard, on a tous halluciné. Parce qu'on était en 1989 et que sa planche de skate du futur avait la super classe ! En l'an de grâce 2004, l'hoverboard n'a toujours pas fait son apparition dans nos rues mais son petit frère, l'airboard, pourrait bien y parvenir. Enfin, faudra quand même trouver des rues suffisamment larges pour accueillir l'engin. Depuis que la trottinette est de nouveau tombée en désuétude et pour parer les prochaines grèves des transports en commun, ruons-nous sur l'airboard. Y a pas à dire, Mac Fly avait quand même plus de classe avec son hoverboard...
www.airboard.fr



Le mariage, une institution ? Nous vivons une époque formidable. Celle du vite consommé, vite jeté. Se marier ? Beaucoup de contraintes pour trop peu de satisfactions claironnent les aigris de l'engagement longue durée. D'autres ont trouvé l'alternative. S'unir pour la vie avec son animal domestique. C'est bien beau tout ça mais le toutou à sa mémère, on lui a demandé son avis au moins ? Et je n'irai même pas sur le terrain de la consommation du mariage proprement dite, parce que ça pourrait déraper sévère. Une époque formidable, je vous dis !
www.marryyourpet.com

Un pingouin, de la neige et un bonhomme qui manie la batte comme d'autres le point de croix. Trois éléments qui, pris séparément, ne changent pas la face du monde. Unissez-les puis laissez le manchot aller vers son inéluctable destin. Ça devient tout de suite plus intéressant. Mon record est de 298,3 mètres, photo à l'appui. Parce qu'il est parfois bon de frapper le pingouin.
www.feelosophee.com/pinguin.swf



Il y a des mecs qui s'entraînent toute la semaine. Et un et deux et trois et quatre, en cadence ! Un petit coup d'œil dans la glace pour vérifier que ça le fait. Et on reprend. Un pas en avant, un pas en arrière, calquer son rythme sur celui de la mélodie, c'est pas du gâteau. Mais après c'est qui qui va assurer comme une bête à la Shounga samedi soir ? Ça va être saturday night fever les filles ! On peut aussi tenter de reproduire l'exploit du jeune homme qui arrive nonchalamment avec sa trompette au *Steve Harley Show* et qui met le feu au plancher. Respect.
www.thewb.com/Popups/Video/0,8204,136480,00.html

Les mecs s'en plaignaient encore hier, ils trouvent que ça manque de filles chez Joypad. En fait, ça manque de seins tout simplement ! Et comme ce n'est pas demain la veille que je vous montrerai les miens (et franchement, entre nous, il n'y a pas de quoi faire trembler la Tour Eiffel), voici un petit lien sympa histoire de se rincer l'œil. On pourrait aussi remplacer le booklet par un poster affriolant, non ? C'est un truc courant dans les mags britanniques. Ah, décidément, les Anglais, ils ont tout compris... Et vous, qu'en pensez-vous chers lecteurs ?
www.shockingtimes.com/boobflash/boobflash.swf

Un rêve peut être perturbant. L'interpréter peut être utile, ou pas. On peut y aller également par simple curiosité. Il suffit juste de maîtriser l'anglais. Et les rêves éveillés, ça compte ?
www.freakydreams.com

Encore un bon petit jeu à la con pour la route histoire de faire danser Michael « Hiihiii » Jackson. Certains sont persuadés de l'innocence du King of The Pop. Oui, Julo c'est ça, t'as raison... Allez, il est temps de rentrer chez toi maintenant. Oui par là, c'est ça.
www.psikopat.com/flash/psiko.htm

…SONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC **persomobiles**®

…VEAU : VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE !

…U et EXCLUSIF ! …invente le répondeur musi… …z votre propre message sur …0 musiques et bruitages !

…NT PROCÉDER ? …'importe quelle musique ou …les 3500 que nous offrons.

2 Appelez le ***0899 700 907***. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence" (exemple : 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur".

3 Vous enregistrez votre message avec **votre propre voix** : elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (**réverbération, robot** etc.).

4 ***Persomobiles***® installe automatiquement votre nouveau répondeur. Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

persomobiles®, LA …PERSONNALISATION FACILE !

…ENT TÉLÉCHARGER ?
…référence. (exemple : 55818)
…tre commande, au choix :
…ÉPHONE au ***0899 700 907***. Au sommaire, … "Vous connaissez la référence"
…ITEL sur le ***3617 PERSOMOBILES***



… au ***81122***. Envoyez simplement la … au 81122 (2 SMS seulement). …**54957** au ***81122*** pour "Hey oh".

…E COMPATIBLE ?
…e affiche des images animées, de la cou… …polyphonique, hifi ? Nous savons le faire …rques **Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, … Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, …mens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba**…

Incompatibilité ? Nous vous **remboursons***!

› QUELQUES PRÉCISIONS

Votre mobile recevra l'image ou la sonnerie quasi instantanément. Pour les images couleur et les sonneries poly/hifi, il doit être configuré wap (sauf Alcatel 511-512).

› ADAPTÉ À VOTRE TÉLÉPHONE

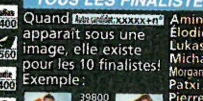
- Les images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile !
- Les sonneries exploitent au mieux les possibilités : polyphonie, 40 tons, hifi…
- **Sagem *myX-5, myX-6*** : Des sonneries d'une qualité hallucinante grâce à notre téléchargement en technologie HIFI/AMR ! Une exclusivité ***persomobiles***®.



0899 700 907

0901 901 999 **www.persomobiles.fr** **81122** **3617 PERSOMOBILES**



SONNERIES HIFI ET RÉPONDEURS AVEC LEUR VOIX !

Écoutez et téléchargez les sonneries hifi et les répondeurs enregistrés et chantés : **0899 700 907**, rubrique Starac.

TOUS LES FINALISTES !

Quand "Autre candidat : xxxxx+n°" apparaît sous une image, elle existe pour les 10 finalistes ! Exemple : 39800 + (4) = 39804

Amina	1
Élodie	4
Lukas	6
Michal	9
Morganne	10
Patxi	11
Pierre	12
Romain	13
Sofia	14
Stéphanie	15

★ Des centaines d'autres photos et logos N&B : **0899 700 907**, **www.Persomobiles.fr** et **wap.Persomobiles.fr**

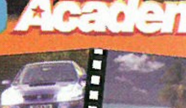
SONNERIES OFFICIELLES

La bamba, hymne officiel	598…
L'orange	597…
Eye of the tiger	596…
Ainsi sois-je	597…
Allo maman bobo	597…
Mistral gagnant	596…
Générique Star Academy	598…
Saturday night's alright	598…
Maria Magdalena	59817
Paris latino	59838
Wot	59792
Au soleil	59829
DJ	59825

★ Téléchargez et écoutez plus de 250 chansons de la Star Academy 1, 2 et 3 : **0899 700 907**, rubrique Starac.

24h/24 avec Persomobiles® *SONNERIES, PHOTOS ET LOGOS OFFICIELS !*

© 2003 NIOUPROD





PHOTOS et LOGOS !







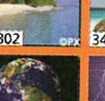
























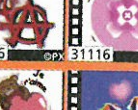






















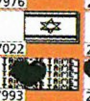














ANIMATIONS

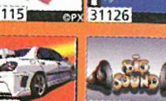
Si une image a [film strip], elle est animée !

Compatible : COULEUR **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 T720 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-… myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsso…** T300 T302 T310 T312 T610 T618… N&B **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510…





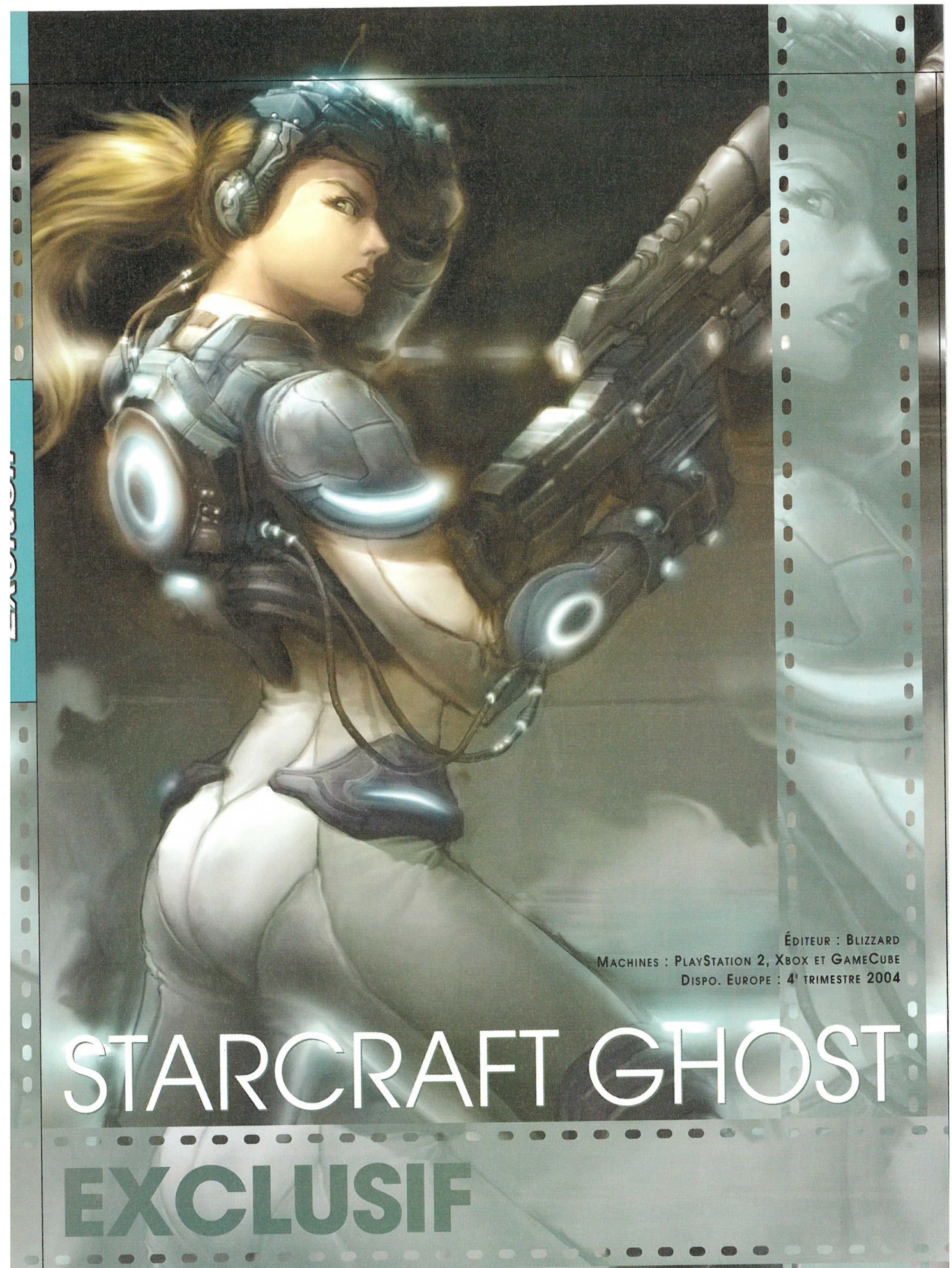





…(incompatibilité) : Envoyez votre demande en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heures de votre appel et la référence à Persomobiles / BP 249 / 94102 Saint-Maur Cedex. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre.
…€/MN **0899** : 1,35 € + 0,34 €/MN **0901** : 2,5CHF/MN **81122** : 1,5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement. **Copyrights : BO** : Boxybox-MB **CL** : Clair obscur-MB **CH** : Christian Martin-JTP-MB
… **PI** : Richard Murrin-MB **PR** : Presse Sport-MB **PX+N&B** : Pixtel **SI** : Sipa Press-MB **SP** : Stock Image-Plisson-MB **ST** : Stock Image-MB

persomobiles®, un service Pixtel



Éditeur : Blizzard
Machines : PlayStation 2, Xbox et GameCube
Dispo. Europe : 4e trimestre 2004

STARCRAFT GHOST

EXCLUSIF

HISTOIRE D'UN FANTÔME CHEZ MOI...

Aux confins de la galaxie, la guerre pour la colonisation des riches territoires Protoss fait rage. Opposant le gouvernement Terran unifié aux Protoss mais aussi aux terribles Zergs, cruels extraterrestres, cette bataille pousse chaque clan jusque dans ses derniers retranchements. Dans le feu de l'action, les unités Ghost des nations confédérées s'infiltrent derrière les lignes ennemies. Dotés d'armement de pointe, ces soldats Terran, véritables spectres mortels, ont pour mission de pénétrer à l'intérieur des sites ennemis et de détruire ses immenses installations. Nova est l'un de ces Ghosts. Vingt années d'intense conditionnement physique et psychologique lui ont conféré un incroyable potentiel létal. Belle à se damner et armée jusqu'à sa chevelure dorée, la demoiselle apparaît comme un ange. Un ange venu ôter la vie. Jamais un messager de la Mort n'aura présenté d'aussi merveilleux atours...

par Keem

Le pouvoir psionique Sight est si puissant qu'il offre à Nova une vision thermique lui permettant de voir à travers la plupart des parois.



Se coller contre les parois est devenu un exercice quotidien pour les fans de jeu d'infiltration. Quand Nova pompe Sam et Snake...





Cachez absolument les corps de vos victimes pour ne pas donner l'alerte. Dans le cas ici présent, déplacer un corps devant d'autres gardes n'est pas une bonne idée...

N'exsudant ses secrets qu'au compte-gouttes, StarCraft: Ghost fait languir le fan inconditionnel de la saga, curieux et pressé de participer à cette aventure qui s'annonce d'ores et déjà excitante. Cependant, une interrogation, à la limite de l'ontologie, pend aux lèvres de tout joueur de StarCraft qui se respecte : comment l'équipe de Blizzard a-t-elle bien pu développer une aventure uniquement focalisée sur une unité si infime, quasiment insignifiante dans le RTS ? C'est sans aucun doute cette discrétion, principale force du Ghost, qui a motivé ce choix. Pour commencer, loin de vouloir plagier outrageusement Sam Fisher et Solid Snake du côté de l'infiltration, Nova nous propose de la suivre à travers une aventure bien particulière en se démarquant par des qualités propres. Par exemple, malgré le fait que l'on puisse effectivement utiliser la furtivité comme carte maîtresse, le principe même de StarCraft: Ghost ne consiste pas seulement à jouer à cache-cache avec les ennemis. Le jeu de Nova comporte bien plus d'atouts qu'il n'y paraît au premier abord...

Une galaxie dans le chaos...

Le riche contexte de la fameuse licence permet tout d'abord une approche bien différente de Splinter Cell et Metal Gear Solid. Contrairement à ces deux blockbusters, le titre de Blizzard ne met pas exclusivement l'accent sur un commando solitaire. Bien qu'assez indépendante, Nova pourra en effet faire appel aux autres unités bien connues des aficionados de StarCraft. N'oublions pas qu'il

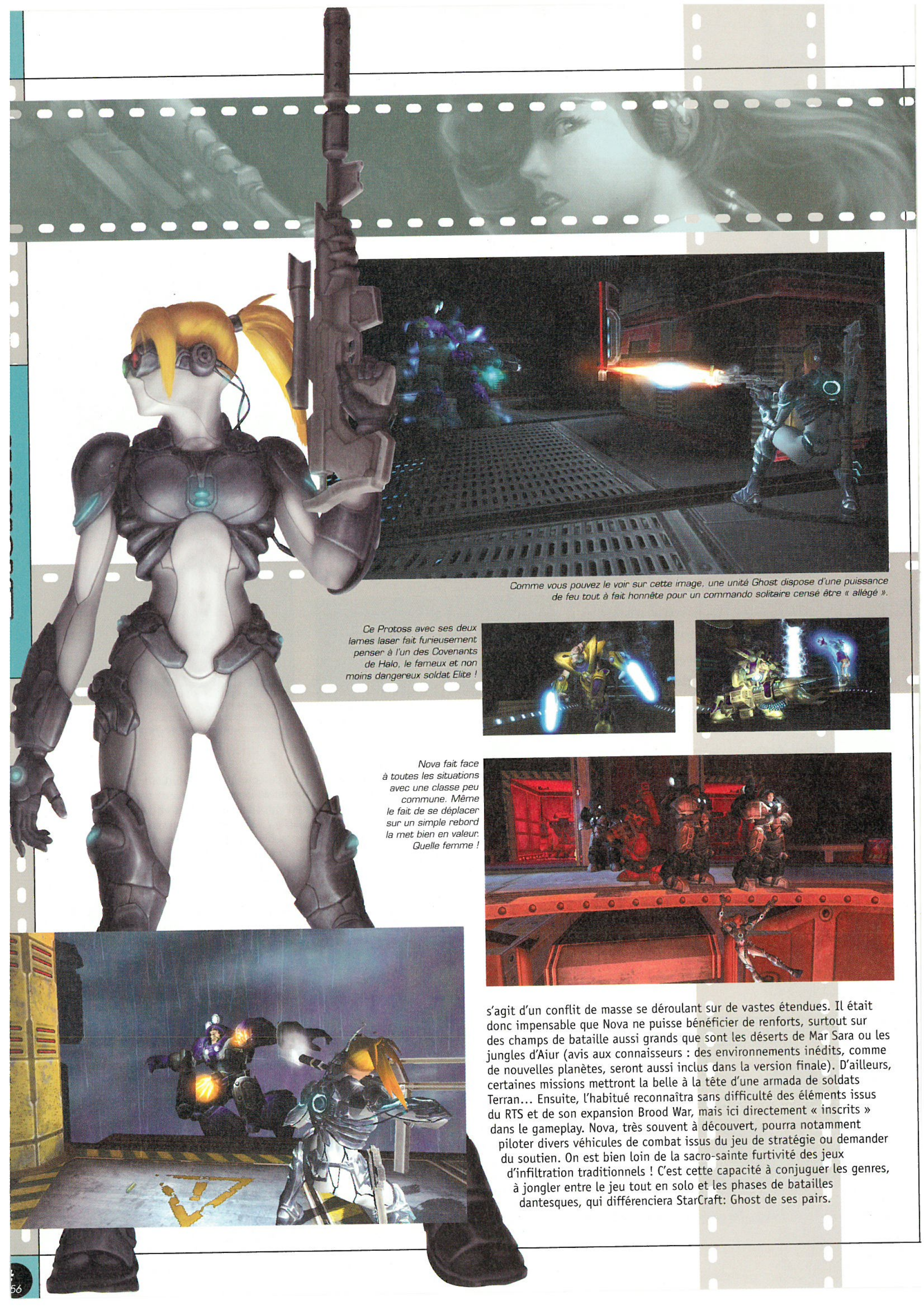




Si ce Marine pouvait voir Nova, il ne se débattrait pas de la sorte et se laisserait faire. Enlacé entre ces divines jambes, il connaîtrait alors une mort bien heureuse...



Aux dernières nouvelles, cette superbe attaque furtive aurait été retirée pour cause de collision ratée. Espérons qu'ils règlent ce problème au plus vite.



Comme vous pouvez le voir sur cette image, une unité Ghost dispose d'une puissance de feu tout à fait honnête pour un commando solitaire censé être « allégé ».

Ce Protoss avec ses deux lames laser fait furieusement penser à l'un des Covenants de Halo, le fameux et non moins dangereux soldat Elite !

Nova fait face à toutes les situations avec une classe peu commune. Même le fait de se déplacer sur un simple rebord la met bien en valeur. Quelle femme !

s'agit d'un conflit de masse se déroulant sur de vastes étendues. Il était donc impensable que Nova ne puisse bénéficier de renforts, surtout sur des champs de bataille aussi grands que sont les déserts de Mar Sara ou les jungles d'Aiur (avis aux connaisseurs : des environnements inédits, comme de nouvelles planètes, seront aussi inclus dans la version finale). D'ailleurs, certaines missions mettront la belle à la tête d'une armada de soldats Terran... Ensuite, l'habitué reconnaîtra sans difficulté des éléments issus du RTS et de son expansion Brood War, mais ici directement « inscrits » dans le gameplay. Nova, très souvent à découvert, pourra notamment piloter divers véhicules de combat issus du jeu de stratégie ou demander du soutien. On est bien loin de la sacro-sainte furtivité des jeux d'infiltration traditionnels ! C'est cette capacité à conjuguer les genres, à jongler entre le jeu tout en solo et les phases de batailles dantesques, qui différenciera StarCraft: Ghost de ses pairs.



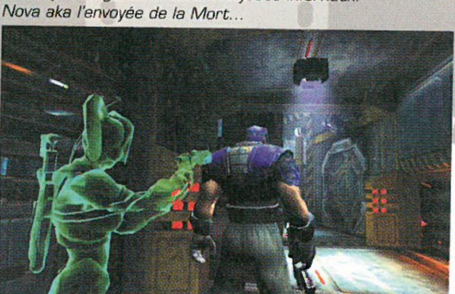
Une femme à tout faire !

Tout le charme de Nova repose bien évidemment sur son physique tout en courbes habilement mis en avant par cette combinaison trop moulante. Mais ce qui la rend particulièrement attachante reste le nombre incroyable d'actions qu'elle peut effectuer. Non contente de posséder un superbe camouflage optique, la belle peut voir à travers les murs et renvoyer Neo sur Zion tant son mode Bullet Time est plus efficace et stylé. Tout comme ses confrères Fisher et Snake, Nova peut se coller aux parois pour mieux surprendre les ennemis. Puis, une fois ces derniers mis K.-O., la possibilité de traîner leur corps et les cacher se présente à la délicieuse égérie de Blizzard. Obligatoire pour ne pas bêtement mettre les autres opposants en alerte. Contre les plus imposants monstres de StarCraft: Ghost, Nova a bien évidemment l'option d'appeler un Science Vessel ou un Battlecruiser. Cependant, rien ne l'empêche de sauter sur l'une des pléthoriques tourelles de combat et de canarder à tout va. Y a pas à dire, c'est une femme qui en a !



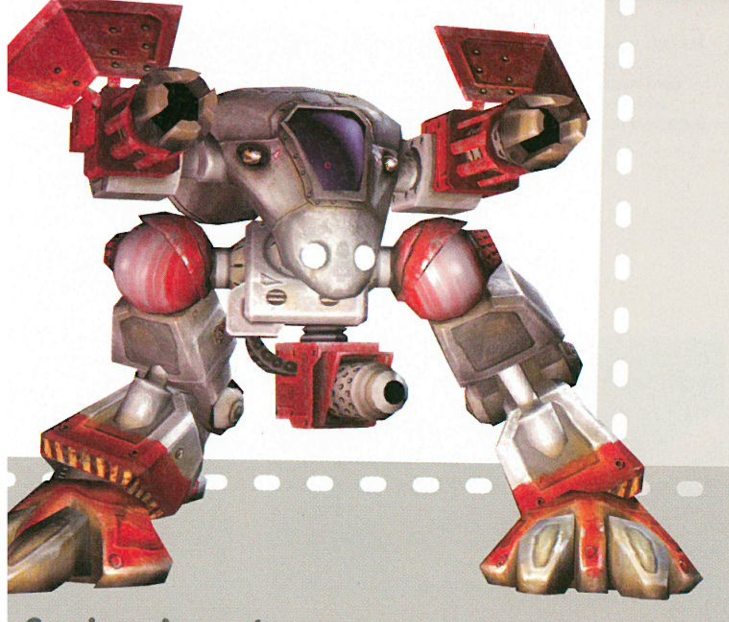
Diverses attaques furtives s'offrent à Nova selon sa position. Elle doit en revanche être obligatoirement dans le dos de sa victime et se trouver en hauteur pour le tuer d'un seul coup.

Revêtue de sa combinaison invisible, Nova se prépare à envoyer ce garde dans les abysses infernaux. Nova aka l'envoyée de la Mort...





Afin de venir plus facilement à bout de vos assaillants, n'hésitez pas à prendre le contrôle d'un des Goliaths. Ces armures de combat ultra mobiles seront d'une grande utilité.



Conjugaison des genres

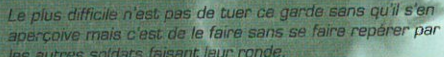
Parmi la bonne tripotée de véhicules présents dans le titre original, seuls quelques-uns ont été retenus. Le premier est le puissant Siege Tank. Lourdement armé, il donnera une honorable force de frappe à Nova, tandis que le Goliath Combat Walker permettra à la dame de se débarrasser plus aisément des unités aériennes ennemies tout en bénéficiant d'une excellente mobilité. Même si ce ne seront que les seuls véhicules contrôlables (on suppute tout de même que le Vulture, moto à réacteurs qui pose des mines, sera peut-être de la partie, mais chut...), on pourra demander le soutien des Science Vessels afin d'irradier les cibles organiques, voire « EMPiser » les installations électroniques adverses, ou de manière plus radicale appeler en renfort un des gigantesques Battlecruisers. À vous alors les joies du Yamato Cannon ! Ce terrible laser balaiera les hordes adverses en un clin d'œil. À l'instar du RTS, on pourra demander une attaque nucléaire afin de détruire une base sans se fatiguer. « Nuclear Launch detected ! » Les habitués de l'univers StarCraft peuvent en frissonner d'avance... Bien évidemment, des conditions bien précises seront nécessaires à l'obtention de telles assistances.

Des éléments, donc, qui offrent une dimension de jeu supplémentaire pour un titre initialement basé sur l'infiltration... Pour ceux qui ne jurent que par la furtivité et/ou le combat rapproché, ils pourront toujours se tourner vers les extraordinaires aptitudes de Nova. La panoplie de mouvements mise au service du joueur est tout bonnement conséquente, très conséquente. Courir, se mouvoir discrètement ou en position accroupie sont les principaux modes de déplacement de la belle. À cela s'ajoute la possibilité de glisser le long des échelles ou des piliers. Nova peut même bondir de poteau en poteau et grimper aux cordes. Capable de se suspendre à n'importe quelle paroi, elle pourra aussi escalader les obstacles pour peu qu'ils ne soient pas trop élevés, assurer sa prise à l'aide de ses jambes et libérer ses mains pour quelques headshots, tête à l'envers. Pour finir, se cacher dans différentes sortes de cavités est à l'ordre du jour. Bref, il y aura largement de quoi faire et de nombreuses autres compétences sont encore à l'étude... En découlent alors tout naturellement les questions suivantes : comment vont-ils gérer autant d'aptitudes ? Est-ce que la prise en main en sera affectée ? On a vu les mouvements de déplacement mais qu'en est-il des attaques et des armements ? Une chose à la fois. En premier lieu, John Lagrave (producteur du jeu) nous assure que la maniabilité sera parfaitement intuitive, la majorité des actions étant assistées (s'accrocher aux échelles et aux parois par exemple). Ensuite, concernant le potentiel létal de notre ange de la mort, vous n'avez qu'à lire ce qui suit...

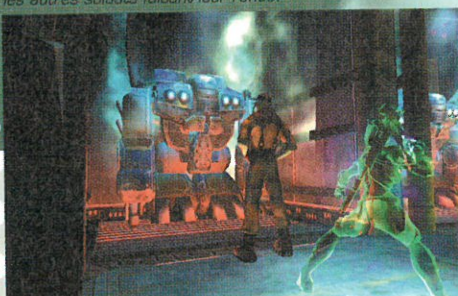


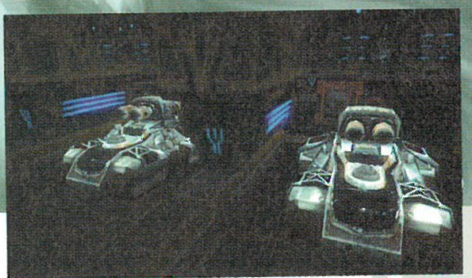
Variés, les décors cacheront peut-être des bonus comme Blizzard le laissait entendre il y a quelques mois. D'autant plus que les missions sont loin d'être linéaires...

Face à des opposants plus imposants, rien de tel que de sauter dans une tourelle de combat. Shooter les adversaires tout en se reposant, c'est grisant...



Le plus difficile n'est pas de tuer ce garde sans qu'il s'en aperçoive mais c'est de le faire sans se faire repérer par les autres soldats faisant leur ronde.



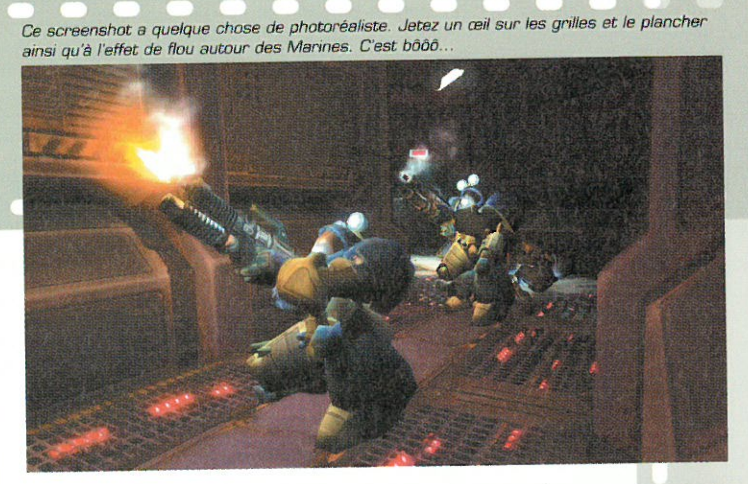


Histoire de mettre le boxon chez l'ennemi, rien de tel que diriger l'un de ces Siege Tanks qui se mettra en mode Siege pour une plus grande puissance de feu.



Ce Protoss, trop sentimental, pense à sa dulcinée devant ce magnifique lever de soleil. En revanche, il ne se doute pas encore qu'il va bientôt se coucher pour toujours...

Ce screenshot a quelque chose de photoréaliste. Jetez un œil sur les grilles et le plancher ainsi qu'à l'effet de flou autour des Marines. C'est bôôô...



Parfois, vous serez en plein cœur d'une terrible confrontation entre deux escadrons. Seule votre dextérité à vous faufiler dans les « fouillages » vous sauvera...





Passer les défenses ennemies, s'infiltrer, éliminer les hommes de la salle de contrôle puis dérégler le système de la base ennemie est le train-train quotidien de tout Ghost qui se respecte.

Ex-fan de Matrix

Prodiguer la mort avec Nova devient un exercice de style du plus bel effet. Avec des prédispositions comme le super saut, la possibilité de passer en Bullet Time surbooste (l'action est ralentie et la vitesse de Nova est elle-même accrue à l'écran !), mais surtout l'utilisation de l'anomale lame psy, les affrontements entre la belle et ses opposants se transforment très vite en danses macabres magnifiquement orchestrées. Par moments, l'analogie avec les chorégraphies de Yuen Woo Ping coulera même de source tant les animations sont précises et bien décomposées. Les combos se feront toujours de la manière la plus simple. Des manœuvres instinctives pour des résultats emphatiques. Que demander de plus ? Une attaque encore plus impressionnante au corps à corps ? Aussitôt dit, aussitôt fait ! Nova peut immobiliser certains adversaires en les repoussant violemment grâce à un assaut spécial. Bien entendu, elle ne peut utiliser cette technique contre tous ses opposants, la taille et la masse de ces derniers entrant en compte. Elle pourra en revanche s'approcher discrètement de n'importe quel hère et le tuer instantanément grâce à une attaque silencieuse. Autre particularité du jeu, les pouvoirs psioniques de Nova offrent davantage de profondeur au titre. Ainsi, l'héroïne aura à sa disposition diverses spécificités, comme Cloak qui la rend invisible tel un Predator. Sight lui permet de percevoir les différentes sources de chaleur à travers les cloisons. Enfin, Speed est le mode Bullet Time de StarCraft: Ghost (voir plus haut).

Comme vous pouvez le constater, Nova est sexy à en mourir et à l'instar de Trinity, elle se meut toujours avec une grâce féline. Ses galbes harmonieux et sa beauté froide rendent glamour chaque scène originellement morbide. Pour les amateurs de mangas, on peut même opérer un parallèle entre Nova et Gally de Gunnm. Toutes deux possèdent une agilité hors du commun et se servent d'une longue lame. Lorsque Nova se promène l'arme à la main, en mode tir, elle peut en outre effectuer une pléthore d'esquives supplémentaires. Harmonisées au pouvoir psionique Speed, ces feintes rendront la miss insaisissable telle une anguille ! Petite parenthèse.

Le modèle ayant servi à la création de Nova est inspiré de Sarah Kerrigan,

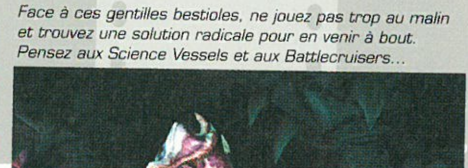
Des hommes et des Zergs

Ceux qui pratiquent suffisamment StarCraft au point de tout connaître sur ce monde futuriste et dévasté reconnaîtront sans difficulté la plupart des protagonistes issus du RTS. Des Marines aux différents Zergs, les principaux acteurs de la scène StarCraft ont répondu présents au casting de ce spin-off. Même les Protoss sont de la partie. Chacune des races possède des unités très différentes. Diversité des races et des unités, StarCraft: Ghost se veut immersif jusque dans les habitudes de chacun. Ainsi, la gestuelle et les modes de déplacement de chaque individu seront facilement reconnaissables pour tout joueur assidu du RTS. Les autres, ceux qui n'ont pas eu la chance de s'y essayer, pourront toujours goûter aux aventures de mamie Nova et découvrir un univers si fantastique qu'ils se mettront peut-être un jour à cet incontournable jeu de stratégie. N'oubliez pas, ce sont les sensations pures des produits laitiers...



Impassible, Nova ne connaît pas l'amour du genre humain et est prête à tuer ses semblables de sang-froid. Seule la réussite de la mission compte. Quelle connerie la guerre...

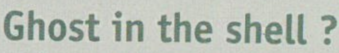
Face à ces gentilles bestioles, ne jouez pas trop au malin et trouvez une solution radicale pour en venir à bout. Pensez aux Science Vessels et aux Battlecruisers...





Il a été dit que les pyramides et les hiéroglyphes étaient peut-être de source extraterrestre. Les inscriptions sur cette armure ressemblent étrangement à de l'égyptien...

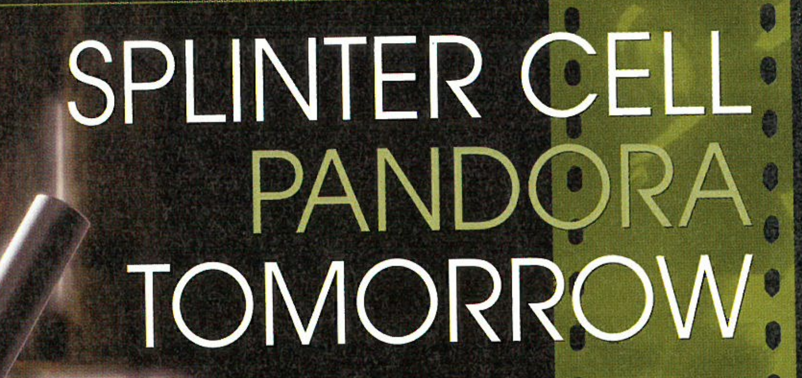
perso rencontré dans la campagne solo de StarCraft. Le character design revient donc à James Phinney et Chris Metzen. Fin de la parenthèse.
Du côté des armes, outre la lame, on trouve un fusil sniper, idéal quand, perché sur une corniche, l'ange de la mort s'apprête à fondre sur sa proie (quel lyrisme !), mais aussi un lance-flammes et un pistolet-mitrailleur. De nombreuses grenades viennent aussi s'ajouter à l'inventaire. De celles libérant du gaz au détonateur à détection de chaleur, elles s'intégreront toutes parfaitement dans votre panoplie. Le seul choix cornélien auquel on fera face une fois devant les ennemis sera, non pas de savoir s'il vaut mieux prendre la poudre d'escampette ou les combattre, mais bel et bien de savoir avec quel équipement on va les envoyer ad patres ! D'autant que chaque arme utilisée est l'occasion d'assister à un festival de divers effets spéciaux. Le moteur du jeu est d'ailleurs régulièrement mis à jour pour ne pas se retrouver à la traîne par rapport aux autres productions. StarCraft: Ghost s'illustrera donc avec les toutes dernières routines graphiques.



Ghost in the shell ?

Prévu sur les trois principaux supports du moment, le jeu serait en tous points identique quelle que soit la version. Aïe. On a déjà peur d'un nivellement par le bas concernant les machines de Microsoft et Nintendo. Crainte d'autant plus justifiée quand les programmeurs du jeu nous annoncent qu'ils ont eu du mal à obtenir une animation parfaitement fluide à cause d'un manque de mémoire. Ce problème étant inhérent à la PS2, la spéculation va de soi... Pourtant, les derniers screenshots n'augurent que du bon. Seule la gestion des sources lumineuses n'est pas encore totalement au point. Mais faisons confiance à Blizzard pour nous peaufiner cela d'ici la sortie. Sinon, l'autre point fort du titre, en plus de l'ambiance unique, réside dans l'intelligence artificielle. Non seulement vos ennemis sont sensibles au bruit, mais ils adoptent aussi un comportement très cohérent dès qu'ils vous voient, s'adaptant à vos faits et gestes.
Par exemple, si vous avez été repéré et que vous décidez de vous mettre en mode Cloak, vos assaillants feront appel aux détecteurs de camouflage optique et continueront les recherches avec des renforts surarmés. Flippant et franchement intéressant.
La tension semble donc au rendez-vous tout au long de la vingtaine de missions. Réparties sur 5 chapitres, elles proposeront des objectifs aussi variés que l'infiltration pure et dure, le commandement d'infanterie afin de porter un ultime assaut ou bien le combat contre des boss. Au total, ce seront quelque 15 à 20 heures de plaisir intense auquel Blizzard vous prépare. Bientôt, tout le monde aura des visions...





SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

ÉDITEUR : UBI SOFT
MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE
DISPO. EUROPE : 25 MARS 2004 (XBOX)
ÉTÉ 2004 (PS2 ET GC)

Entrouvrons la boîte de Pandore...

AVANT-PREMIÈRE



Le mode multijoueur s'annonce riche en parties d'anthologie. Regarde dans ton dos, loser !

En diversifiant les environnements traversés, Pandora Tomorrow gagne en personnalité. N'est-ce pas Sam ?





Plus nombreuses, les séquences-chocs mettront régulièrement vos nerfs à rude épreuve. Dites « cheese » !

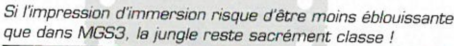
Placée sous le signe de l'infiltration, l'année 2004 s'annonce d'ores et déjà grandiose. Ainsi, en attendant la déferlante Kojima orchestrée autour du duo MGS3/MGS The Twin Snakes, et en espérant voir débarquer Thief: Deadly Shadows d'ici la fin de l'année, Ubi Soft prend les devants grâce à son impressionnant Splinter Cell Pandora Tomorrow. Une suite qui ne perd pas de temps pour surprendre. Une seule certitude, vous n'avez pas fini d'entendre parler de Sam Fisher...

par Gollum

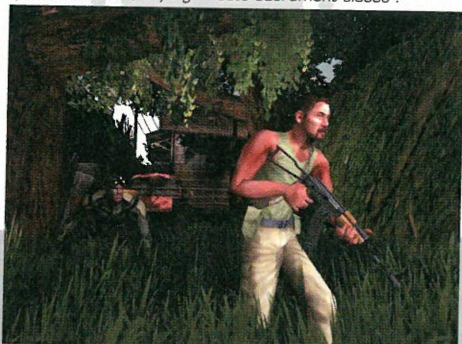
Son visage semble marqué, mais le doute n'est pas permis. Oui, c'est lui. Bien que drapée dans la pénombre, son imposante stature impose le respect. Immobile, il guette, ses yeux plissés laissant filtrer un regard noir, diaboliquement pénétrant. Sam est de retour. Difficile de dire qu'il nous revient plus aguerri, tant ce serait faire injure à ses précédents exploits. Pourtant, au contact de cette première version jouable, le sentiment s'affirme rapidement. Oui, le célèbre agent de la NSA paraît aujourd'hui plus mûr. Plus félin aussi. Regardez-le se mouvoir. Plus assurés que jamais, ses mouvements se font aussi précis que silencieux. L'homme épouse les murs, se mêle à la végétation, côtoie les ténèbres avec délectation. Sur Xbox, il est chez lui. Sa technique s'est affinée, son efficacité accentuée. Froid et irrémédiablement violent, l'homme sème la mort pour faire triompher le monde libre. Un périple macabre qui nécessitera toutefois respect et discipline. Tout débute ainsi la nuit, les deux pieds dans l'eau. 3 h 20 du matin. Des maisons sur pilotis. Au loin, la complainte de quelques chiens errants. Ambiance. L'atmosphère des ruelles sombres d'antan s'est vite estompée. Ici, c'est avec la nature hostile qu'il vous faudra composer... Lambert vous informe : « Nous avons besoin de renseignements, alors range ton arme, Sam. Tu es ici pour écouter ! » Le prédateur devra attendre avant de faire couler le sang, mais qu'importe, dans les ténèbres, sa danse furtive impose le respect.

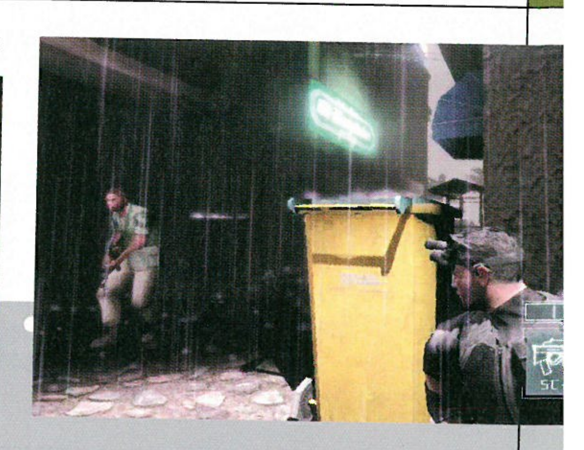


Les jeux de lumière, marque de fabrique de Splinter Cell, ont été encore renforcés. Ça tue !



Si l'impression d'immersion risque d'être moins éblouissante que dans MGS3, la jungle reste sacrément classe !





Compte à rebours enclenché

Splinter Cell Pandora Tomorrow se présente enfin. Sur Xbox, dans un premier temps. Prise en main intuitive, immersion immédiate, nouveautés subtiles mais efficaces... Pas de doute, ce premier contact se révèle riche d'enseignements. Pourtant, de nombreux réglages devraient, normalement, distinguer cette pré-version de l'aventure définitive attendue le mois prochain. En effet, pour le moment, certains éléments cruciaux ne répondaient pas encore présents. Hormis quelques bugs de collision voyant la caméra flirter de trop près avec certains murs, l'intelligence artificielle des terroristes nous a semblé perfectible. Impressionnants de réactivité par moments, et bien plus lymphatiques à d'autres, ces derniers ne bénéficient pas actuellement d'un comportement très homogène. Pandora Tomorrow prendrait-il en compte le degré « d'intelligence » des ennemis, du troufion hébété au soldat thésard ? Parions plutôt sur quelques réglages à peaufiner. Autre élément à régler : la gestion des éclairages. Absolument somptueuse, la diffusion des sources lumineuses paraît techniquement encore plus aboutie que dans le premier opus... En revanche, lors de certaines séquences, briser des néons n'entraînait aucune évolution significative de votre jauge de luminosité (cette fameuse barre qui vous permet de savoir si vous êtes bien caché dans l'ombre ou non). Une fois de plus, no stress, devant le soin apporté par Ubi Soft au développement de son titre phare, tous ces légers errements devraient être bientôt corrigés.

Sam, raconte-moi une histoire...

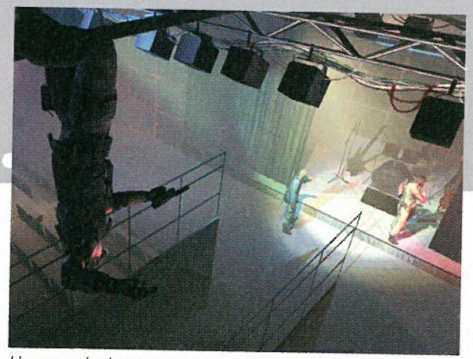
Il y a plus d'un an maintenant, à la sortie du premier Splinter Cell, si de nombreux joueurs avaient été enthousiasmés par la richesse du gameplay, d'autres avaient reproché aux aventures de Sam Fisher un manque de charisme évident. Effectivement, sur Xbox tout du moins, les missions s'enchaînaient sans la moindre cut-scene vraiment marquante, et le scénario, bien que complexe, ne bénéficiait pas du même enrobage que son concurrent direct, Metal Gear Solid. Conscient de la relative sécheresse de mise de scène dont souffrait son titre, Ubi a décidé de revoir sa copie pour Pandora Tomorrow. Des cinématiques plus nombreuses et mieux mises en valeur, voilà en quelques mots de quoi renforcer l'impact de l'aventure. Pourtant, petite déception, notre pré-version ne comportait aucune de ces nouveautés d'enrobage. Renseignements pris, tout est actuellement en train d'être finalisé pour une bonne intégration à la version déf'. Une nouvelle raison d'attendre fin mars avec une excitation sans nom... Avant cela, nous avons déjà pu juger de la nouvelle orientation de ce Pandora Tomorrow. Si l'aventure opte toujours pour une progression découpée en une succession de missions distinctes, en revanche, la variété des lieux et des situations impressionne. La jungle indonésienne, le métro parisien, un studio de télévision, l'aéroport de Los Angeles, Jérusalem... Oui, chaque niveau bénéficie d'un traitement esthétique et ludique propre. Pour appuyer cette volonté d'enrichissement, notez que la palette de mouvements de Sam s'est considérablement étoffée. Ainsi, outre les gestes présents dans le premier volet, vous retrouverez un demi-saut écart du plus bel effet, sans oublier des roulades inédites et des techniques de suspension arme au poing qui vous laisseront bouche bée. Le pad en main, la démarche de Sam se fait aussi plus précise, puisque les anciens petits instants de latence parasites paraissent avoir été supprimés. Mais chut, refermons vivement cette boîte enchanteresse. Un mois. Oui, encore un mois de patience. Il nous reste tant à découvrir aussi bien pour la campagne solo qu'en ce qui concerne le fameux mode Online au délicat parfum de révolution ! Intéressant aussi de voir ce que nous réserveront les versions PS2 et GC. Dépêche-toi Sam, l'attente devient insupportable...

Les conditions climatiques occuperont une place plus importante. Pluie, jour qui se lève, brouillard... C'est un peu la fête à l'atmosphère pesante.



Bien moins froide que dans le premier volet, l'esthétique de Pandora Tomorrow en met plein la cabeza. Totale immersion.





Un exemple de nouveau mouvement qui calme direct. Sans parler du caractère intuitif de la manœuvre...



TOCA RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR

ÉDITEUR : CODEMASTERS
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : AVRIL 2004

Les premiers contacts annonçaient un PGR killer en puissance. Mais là, ayé, on a enfin une version de Race Driver 2 rien que pour nous. 80 % d'avancement, voilà ce qu'annonce le code. Constat : 80 % de modèle physique, 80 % de réalisme, 80 % des graphismes, 80 % des championnats… Bref, uniquement 80 % de plaisir. Pour ne rien vous cacher, Race Driver 2, en l'état, ne répond pas complètement à nos attentes. L'exigence est grande et la concurrence rude.

par Teckos



Graphiquement, les voitures et les effets de fumée sont très bons.

En terrain glissant

AVANT-PREMIÈRE



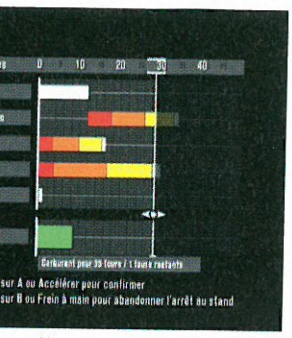
Techniquement, ce n'est pas laid ; on peut même apercevoir de jolies ombres. Les textures ne sont pas très fines.



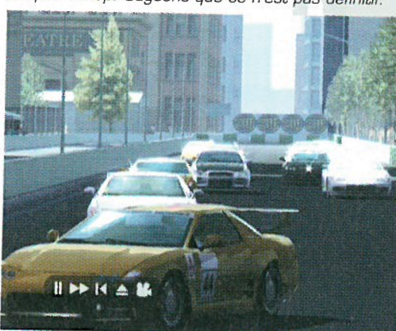
Nombreux sont ceux qui ont été déçus par la première occurrence de Race Driver. Scénario totalement insipide, pilotage orienté arcade, relative facilité des championnats et réalisation tout juste correcte… N'en rajoutez pas plus, la coupe est pleine. Moi, j'avais adoré (en occultant totalement l'histoire). La difficulté croissante ; le pilotage, bien que pas très complexe, qui gagnait en subtilité à mesure que les moteurs gonflaient ; les sensations exquises lors des passes d'armes héroïques en course ; les carambolages dantesques… On était toujours en apnée, écrasés que l'on était par la pression de la compétition. Race Driver ne s'adressait pas au même public que celui de ToCA, notamment les deux premiers. Il s'adressait avant tout aux amateurs de sensations fortes peu regardants du réalisme. Un concept qui faisait son office et un créneau bien trouvé. Mais, comme mon sentiment importe peu, les gars de Codemasters ont revu leur copie.

Le jeu dont vous êtes le héros

Étonnant, non ? Pourtant, ce n'était pas évident dans le premier Race Driver. On y incarnait Ryan McKane, un type un peu con avec la gueule de l'emploi. Un père pilote décédé en course, un mentor ex-champion des pistes, un rival aux dents longues et aux pratiques douteuses et une pépée récalcitrante, mais qui va, on le sait d'avance, craquer ; les bases d'un scénario intrinsèquement bateau sont posées par ces quelques phrases. Difficile alors de s'imprégner d'un personnage si peu charismatique. L'objectif était de parvenir à faire vivre une aventure au joueur dans un jeu de course, par le biais de cinématiques judicieusement distillées. Autant



L'arrêt au stand laisse au joueur le choix de la durée de l'arrêt.



Les reflets semblent pour le moment rajoutés… Un peu cheap. Gageons que ce n'est pas définitif.



Les cinématiques sont désormais en vue subjective.



On prend aisément le dessus sur les concurrents. Un peu facile par moments, comme le premier Race Driver.

ON EN EST À SE DEMANDER SI, AVEC POUR OBJECTIF DE DEVENIR PLUS RÉALISTE, RACE DRIVER 2 NE S'EMMÊLE PAS LES PINCEAUX



Les dégâts sont remarquablement représentés. Un choc trop violent, et c'est la fin de la course.

dire que Codemasters s'est largement planté sur ce point. Pour Race Driver 2, le même objectif est conservé, mais les moyens employés ont quelque peu changé. Dorénavant, les vidéos sont « en vue subjective », simulant le regard du héros (vous, donc). Un procédé qui ajoute à la narration une touche plus propice à l'identification. On s'adresse à vous et non au pilote que vous incarnez, et cela bien plus souvent puisque les cinématiques seront plus nombreuses, diffusées régulièrement entre les championnats. Mieux, bien mieux déjà.

Qui suis-je ? Où vais-je ?

De toute façon, vous vous en fichez de tout ça ! La sensibilité, ce n'est pas votre truc. Ce que vous affectionnez, c'est la tôle froissée et la conduite musclée. Pas de surprise à ce niveau. Race Driver 2 fait mieux que son aîné, en termes de modélisation/destruction des caisses et dans sa réalisation. Les voitures se désossent comme pour un passage aux mines et se « torsionnent » comme lors d'un crash test. Le résultat est d'autant plus crédible puisque les graphismes ont subi une sympathique refonte. Tout est plus détaillé et plus fin que dans Race Driver premier du nom. Cela dit, ça n'atteint pas encore le niveau de PGR2 mais ce n'est pas non plus la version finale. Les modèles physiques ont, paraît-il, été aussi améliorés. Si l'on peut d'ores et déjà le constater lors des crashs, ce n'est pas le cas en ce qui concerne le pilotage. Les voitures paraissent légères, trop faciles dans leur maniement et trop dociles dans leur comportement. Malgré les nombreuses catégories proposées (grosses cylindrées sur bitume, 4 roues motrices sur glace, 4x4 sur tracé accidenté, monoplaces sur circuit, etc.), les différences de pilotage n'étaient pas très marquées. À tel point qu'il est rare de faire des erreurs de conduite. On nous annonce une suite plus réaliste, mais cette première mise en bouche trahit une orientation des plus arcades. Paradoxal. De fait, on ne sait plus trop à qui souhaite s'adresser Race Driver 2. On en est à se demander si, avec pour objectif de devenir plus réaliste, Race Driver 2 ne s'emmêle pas les pinceaux. À mi-chemin entre arcade et simulation, le titre se cherche encore. Le jeu n'est pas désagréable, loin de là, mais pour le moment, il ne pousse pas assez loin, ni d'un côté, ni de l'autre. Allez, il reste encore un bon mois, alors faisons confiance à Codemasters.

Les pistes enneigées, bien que plus glissantes, n'offrent pas de grande difficulté.



Les monoplaces se pilotent très facilement. Un poil galvaudé tout ça.

TAK ET LE POUVOIR DE JUJU

Éditeur : THQ
Machines : GBA, GC et PS2
Dispo. Europe : Fin février 2004



LA JUNGLE EN FOLIE

AVANT-PREMIÈRE

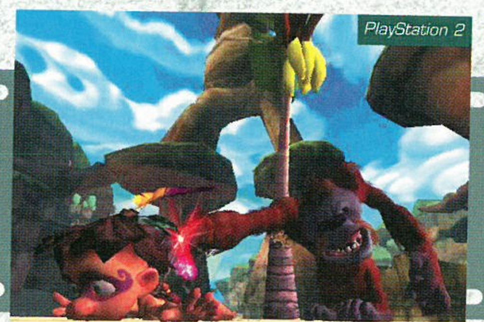
Donner un prénom n'est pas un acte anodin. Tout comme choisir le titre d'un jeu. Tak et le Pouvoir de Juju sonne tout de suite exotique, un brin loufoque. Tak avait montré le bout de sa plume l'année dernière, fièrement dressée au sommet de son crâne, lors d'une présentation des futurs produits de THQ. Un petit topo dans le numéro 128 du mois de mars 2003 et zwiiifff, plus rien. C'était il y a un an, il y a un siècle, une éternité comme dirait Joe Dassin. Il faut avouer que ce titre ne figurait pas parmi nos jeux les plus attendus. Ce joli mois de mars voit débouler sur notre bon vieux continent ce personnage dont le destin est intimement lié à celui de Nickelodeon, la chaîne de télévision U.S. qui diffuse des dessins animés comme *Bob l'éponge*, *Jimmy Neutron* ou les *Razmokets*. Ce qui induit logiquement que Tak s'adresse avant tout aux enfants. Oui, mais non en fait.

par Karine

La créativité est un bien précieux et rare, nécessitant un laps de temps plus ou moins important. Un luxe que nombre d'acteurs de l'univers vidéoludique ne veulent se permettre. Il suffit de regarder la flopée de suites qui abreuvent nos consoles ou les titres estampillés « avec une licence de la muerte ». Le parc des 128 bits est maintenant conséquent, et se lancer dans une création originale est un risque que beaucoup ne souhaitent plus prendre. À quoi bon, hein ? Il est moins périlleux de lancer un produit flanqué d'une renommée préexistante. THQ va néanmoins tenter l'aventure, mais pas folle la guêpe, c'est avec la collaboration de Nickelodeon que la création d'un personnage inédit fut décidée voilà presque cinq ans. Rien de surprenant puisque l'éditeur américain est le partenaire privilégié de Nickelodeon et l'éditeur de la foule de jeux inspirés des dessins animés diffusés sur ladite chaîne. Et pour une fois, l'idée germe de bâtir un personnage et un univers attenant totalement inédit en priorité sur console avant de le décliner en dessin animé. La démarche n'est pas en soi exceptionnelle mais elle montre le poids toujours plus gros du jeu vidéo dans notre société. Ainsi naquit un univers cocasse et complet qui s'articule autour d'un petit bonhomme au pif rouge et à la coupe de cheveux « au bol ».

Monsieur Plume

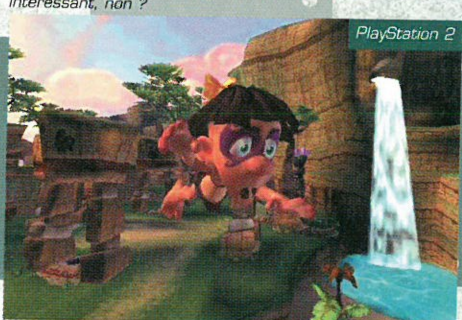
Dans un monde tribal, où règne la violence la plus barbare, des êtres sanguinaires ulcérés par le genre humain changent ces derniers en… moutons. Un disciple de la magie, jeune shaman en devenir, affublé du doux nom de Tak, va se retrouver propulsé sur le devant de la scène. Son physique ne pouvant décemment pas être comparé à celui d'un jeune premier, Tak va être contraint de s'adapter, quitte à demander de l'aide aux animaux du coin. Ça peut sembler un brin neuneu dit comme ça, mais le véritable pouvoir de Tak réside dans son gameplay, du genre intéressant. Il n'est pas ici simplement question de ramasser les pierres de lune et sauver la race humaine. Sous ses allures enfantines, Tak et le Pouvoir de Juju axe une grande partie de son gameplay sur des petites idées sympathiques et surprenantes, envisageant par exemple la résolution des énigmes sous un angle différent. Tak doit utiliser à bon escient les qualités intrinsèques des animaux qui peuplent son univers. Chevaucher un émeu (faux frère de l'autruche), un rhinocéros pour défoncer une barrière, enfiler (!!) un mouton en guise de camouflage, endosser un costume de poulet et d'autres bizarreries du même acabit sont choses courantes. N'étant pas des plus coopératifs, c'est la manière forte ou la ruse qu'il faudra employer pour parvenir à ses fins. L'environnement réservera également quelques surprises. Une plante carnivore pourra se camoufler dans les hautes herbes, attendant sa proie. Des surprises marrantes qui, couplées avec des dialogues humoristiques et des situations incongrues, forgent un univers solide dans lequel il fait bon évoluer. Une dose de magie sera intégrée pour varier les plaisirs avec 17 sorts à jeter. Les autochtones occupent une place non négligeable dans le déroulement de l'histoire, chacun possédant son propre tempérament. Tak ne peut évoluer sans une aide extérieure, laissant ainsi la relative liberté nécessaire à tout un chacun pour choisir sa manière de progresser et observer son entourage ainsi que son environnement. Les développeurs revendiquent l'influence de Link dans la conception de Tak, le genre de phrase qui va faire hurler dans les chaumières des puristes. Un héritage pour le moins somptueux et exigeant. Le p'tit gars et sa plume n'en demeure pas moins attachant et il nous réserve bien des surprises. Pas du genre de celles que l'on pourrait qualifier d'exclusives avec du jamais vu auparavant. Non, c'est plutôt du côté de la patte graphique personnalisée, de l'humour cocasse et du gameplay, s'éloignant de celui d'un titre de plate-forme destiné aux enfants, qu'il conviendra de polir les atouts de Tak. Et si vous êtes parvenu au bout de cet article, c'est que votre âme de gamin est toujours prête à bondir. Elle est pas belle la vie ?





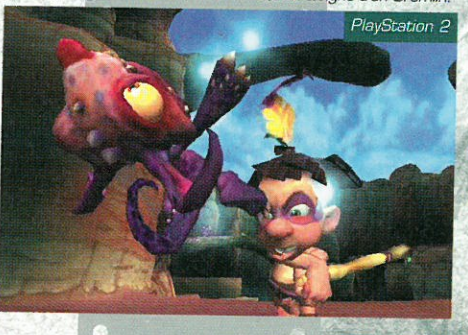
Tak a besoin d'aide pour progresser. C'est à lui de trouver comment interagir avec des animaux pas toujours coopératifs.

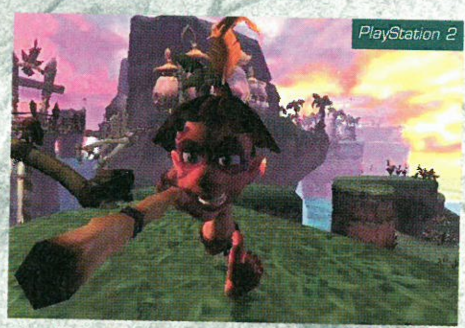
En allemand, Tak se prononce « Teck ». Un détail super intéressant, non ?



La petite taille de Tak est un léger handicap vite comblé par l'aide que lui apporteront les animaux.

Un véritable petit monde hétéroclite accompagne Tak lors de ses pérégrinations. Lui, c'est un cousin éloigné d'un Gremlin.





Tak utilisera 3 armes différentes dont ce petit bâtonnet qui peut également être employé comme une perche.

SOUS SES AIRS ENFANTINS, TAK BOUSCULE LE JOUEUR ET PROPOSE UN UNIVERS DÉCALÉ DOTÉ D'UNE PROGRESSION ATYPIQUE

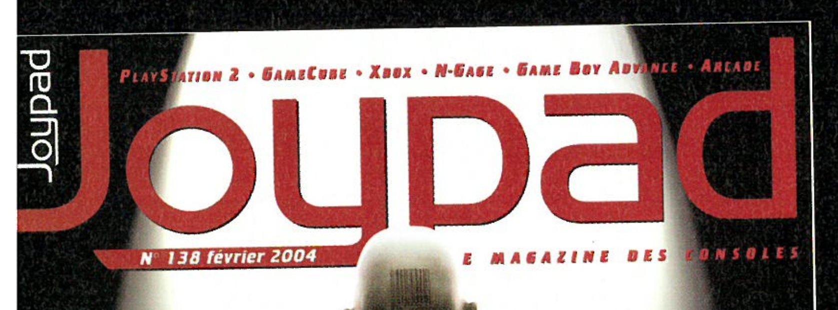
The Nickelodeon's touch

On décèle aisément derrière les environnements la patte graphique de l'équipe Nickelodeon, et plus généralement celle des dessins animés 2D. Avec des décors où la végétation non seulement domine, mais assoit sa prépondérance grâce à la présence d'animaux et de sons caractéristiques. Les éléments ont aussi leur importance et il faudra parfois se méfier du vent, ou l'utiliser à bon escient.





ABONNEZ-VOUS





Retrouvez le meilleu du jeu vidéo sur consoles tous les mois



+ son booklet

1 an (11 n^os^) = 41,90 €

au lieu de ~~64,90 €~~* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 90006 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os^ + 11 booklets) à Joypad au prix de 41,90 € seuleme au lieu de ~~64,90 €~~*, soit 23€ d'économie !**

JF

Nom : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

Code postal : ______

Ville : ______

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ______

Téléphone : __ __ __ __ __

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire

☐ CB n° ____ ____ ____ ____

Expire le : __ __

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Offre valable jusqu'au 30 juin 2004 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suiva

Toutes les sorties japonaises et américaines

Éclectisme est le maître mot de ces chroniques Import, cuvée Joypad 139. Éclectisme mais aussi qualité. Entre Star Ocean 3: Director's Cut, qui met enfin tout le monde d'accord, et Breakdown, expérimentation « made in Namco » sur Xbox qui se révèle être une très bonne surprise, vous aurez de quoi alimenter vos chères consoles en titres import de premier choix. La Game Boy Advance est également à l'honneur grâce à un Metroid Zero Mission tout beau et qui sent bon le sable chaud. Bref, il y en a pour tous les goûts ce mois-ci. Même les vieux de la vieille, ceux qui ne jurent que par le côté roots de la Neo Geo, trouveront leur compte. Après un sympathique SVC Chaos, ils pourront se la donner grave sur Samurai Spirits Zero. Draw your sword !



Star Ocean 3: Director's Cut p.68
Samurai Spirits Zero p.70
Zappings p.78
Breakdown p.72
Nebula: Echo Night p.74

Star Ocean 3 Director's Cut

La sortie de Star Ocean 3 avait été entachée par de nombreux bugs qui empêchaient notamment le jeu de tourner correctement sur les plus anciennes séries de PS2. Avec cette version Director's Cut, Square Enix offre une nouvelle chance à ce joyau de trouver enfin le public qu'il mérite.



Les déplacements sont plus proches d'un jeu d'action que d'un RPG classique que ce soit sur le « Field », dans les village ou les donjons, Fate se déplace à grande vitess



À tout moment, vous pouvez changer la stratégie pour chacun d'entre eux, et le faire passer en mode auto ou manuel.





L'apport du temps réel pendant les combats est immense, tempéré seulement par la barre de « Guts » qu'il faut laisser recharger de temps en temps pour avoir plus de patate.

Star Ocean 3 Director's Cut	
Éditeur	Square Enix
Dispo. Europe	Courant 2004
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Jeu + Battle Collections
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne à élevée
Continues	Non
Spécial	2 DVD
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Face aux mastodontes du RPG que sont les sagas Final Fantasy de Square et Dragon Quest d'Enix, ou encore les autres fleurons du RPG japonais parmi lesquels on trouve Suikoden, Breath of Fire ou la série des Tales, Star Ocean a toujours su cultiver son originalité. Mû par son goût profond pour Star Trek et la S.F. en général, son créateur Yamagishi, à la tête du talentueux studio Tri-Ace (auquel on doit également l'excellent Valkyrie Profile), a toujours su mener la série hors des sentiers battus de l'heroic fantasy traditionnelle.

DE LARGES HORIZONS

De son inspiration est né cet univers qui reprend à son compte nombre des canons du genre, revisités sur fond de batailles et d'enjeux intergalactiques, auxquels font écho l'extrême richesse et la profondeur du système de jeu. On aurait bien du mal à imaginer périple plus varié, plus dépaysant que celui offert par SO3. L'aventure nous transporte d'un vaisseau spatial aux décors high-tech jusque dans les méandres d'une cité antique, en passant par un champ de bataille moyenâgeux ou une mégalopole futuriste, tout en parvenant à maintenir une cohérence exemplaire. SO3 peut parfaitement se jouer comme tant d'autres titres du genre, en se frayant un chemin rapide à travers le scénario, sans tro lorgner sur le côté de la route. Si le sort d Fate, Sofia et leurs amis est tout à fait pas sionnant et fort bien narré à grand renfo « d'events » (cinématiques en temps réel), le nombreuses subtilités du gameplay mériter le détour. La plupart des trouvailles de SO sont passées à la postérité. On apprend vite cuisiner, pour créer des potions à partir de différents ingrédients, ou encore à synthétis des objets ou des armes à la forge. Je vou laisse imaginer les possibilités de combina sons, qui ont d'ailleurs été revues à la hauss pour ce Director's Cut. On retrouve égaleme les « Private Actions » qui permettent c construire une relation particulière avec le 7 autres personnages que peut contenir vot équipe, et qui donnent lieu à une dizaine c



Le mode Vs est une récompense qui se mérite, puisqu'il faut, pour ce faire, récupérer un objet détenu par le boss d'un des deux nouveaux donjons du jeu : « le jardin sous-marin de Sirfelious ».

On aurait bien du mal à imaginer périple plus varié, plus dépaysant que celui offert par Star Ocean 3

Note
9/10

ins différentes. Naturellement, on peut compter sur plusieurs quêtes annexes, qui n'en sont pas moins de longue haleine. Ici, pas de combats aléatoires : les ennemis, plus ou moins agressifs, se déplacent librement. Le combat résulte d'un véritable choix, car quelques manœuvres habiles permettent la plupart du temps de contourner la menace.

JOYEUSE MÊLÉE

e cœur du système de combat repose toujours sur les Skills, les techniques spéciales apprises lors des Level Up. Selon le nombre e CP consommés (votre capacité en CP augmente aussi avec l'expérience), vous pouvez équiper six Skills par perso, assignés aux boutons de la manette. Selon la distance de ennemi (Short ou Long Range), un même bouton donne deux techniques différentes, à choisir judicieusement selon leur efficacité. u total, on obtient quatre Skills d'attaque par erso (sur deux boutons) et deux Skills à effet utomatique. Les Skills influent aussi sur le atut du personnage, vous laissant libre d'attribuer les points selon les « cara » de votre hoix, ou possèdent un effet tactique. En comat, le contrôle du personnage est total, et issue des combats dépend autant des statistiques que de l'habileté réelle du joueur, ui doit gérer les déplacements dans une ène en 3D, où le timing et le positionnement nt deux facteurs cruciaux. Les combats de série des Tales offraient déjà une interacité intéressante, mais on a là quelque chose bien plus poussé.

VERSION INTÉGRALE

e fois maîtrisés, ils sont à ce point jouissifs e les créateurs ont osé ajouter ce qui nstitue sans doute la grosse nouveauté de tte version : le mode Vs ! Il permet à deux ueurs de s'affronter en combat singulier, de prendre part à une mêlée à trois, dont CPU. L'utilisation de magies, qui oblige-rait à passer par le menu, est prohibée, mais on peut choisir jusqu'à quatre styles de combat différents par perso. On se lasse vite après quelques dizaines de combats, mais l'idée vaudrait d'être conservée et développée par la suite. Pour ne pas confondre les combattants, on trouve 3 nouveaux costumes par personnage (Fate et Sofia ont eux droit à 5), qui altèrent aussi la couleur de peau et des cheveux. Les persos féminins (on oubliera volontairement Soufflé) ont d'ailleurs droit à une quatrième tenue des plus sexy. Pour débloquer ces costumes, il faudra accumuler les « Battle Collections ». En plus d'être totalement purgé de ses bugs, SO3DC comporte nombre de changements subtils, et souvent réjouissants : emplacements des trésors, nouvelles magies apprises en Level Up ou dès l'origine (pour Nel notamment), etc.

Le « Cancel Bonus » fait son apparition et ajoute une dimension supplémentaire aux combats, en valorisant les contres. Deux tout nouveaux personnages viennent rejoindre l'équipe : Mirage, une jeune fille, et Adlai, un vieux moine bourrin. Techniquement, le jeu reste identique, c'est-à-dire élégant et efficace, avec des persos féminins souvent charmants malgré la simplicité du design. Les décors sont somptueux, l'animation parfaite, et c'est seulement lors des « events » (qui peuvent être passées à souhait dans cette version) que l'on devine le travail d'une équipe restreinte, contrairement à celui d'une usine à gaz comme FFX. Reste à espérer que le Star Ocean 3 qui devrait sortir chez nous soit directement adapté de cette version.

Dirk



Les décors ont une profondeur de champ impressionnante : on distingue longtemps à l'avance une ville ou un paysage lointain.



Pour obtenir une des 300 Battle Collections du il faut gagner un combat dans certaines conditions rètes. Par exemple : finir avec 1 HP ou une équipe lement féminine, etc.

Les mines, une tradition de Star Ocean, sont égayées ici par une balade à dos d'insecte géant.





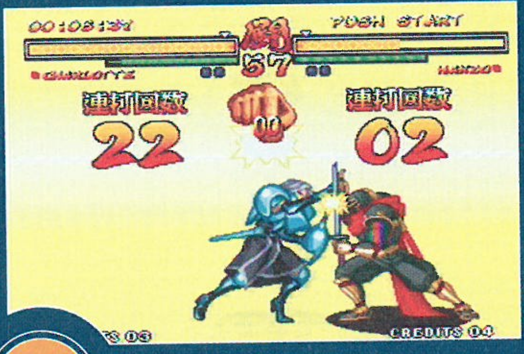
Quelques défauts subsistent cependant, comme la gestion de remplissage de la carte automatique qui contraint aux pires contorsions pour atteindre les 100 %.

NEO GEO

Note 7/10

Samurai Spirits Zero

Le Dernier Samurai, ce n'est pas ce nain jovial de Tom Cruise. Non, le véritable dernier samurai, c'est celui sur Neo Geo, probablement un des trois derniers titres « officiels » du système AES...

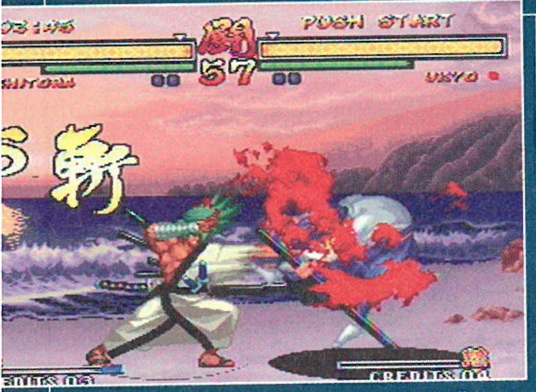




Lors d'un Mu No Kyouchi, le visage de l'attaquant illumine tout un côté de l'écran... de quoi avertir son adversaire qu'il vaut mieux rester sur ses gardes.



Sogetsu, l'un des persos les plus classes (il maitrise l'élémentaire de l'eau) face à Kusaregedo, le perso le plus crade. Les contraires s'attirent-ils ?



Yoshitora en apprend de bien belles à ce pauvre Ukyo sur les coups à hits multiples. Ce petit nouveau est l'un des plus puissants du jeu.

« À travers cette dense forêt de bambous, j'ai fini par retrouver sa trace. Croyait-il pouvoir m'échapper à moi, le plus grand guerrier que le Japon ait connu jusqu'ici, en 1786 ? Ce n'est pas son œil bandé masquant une orbite aussi vide que son âme qui m'empêchera d'occire cette légende vivante. Jubei, tu n'as que trop vécu, tu vas mourir sous les assauts de Meitou Fugudoku. » Haohmaru, revigoré par une gorgée de saké, vient de remporter son duel contre Jubei. Le sang de son ennemi recouvre son katana, qu'il essuie négligemment... Quelques moments forts de la bataille lui reviennent en mémoire. Le code d'honneur des Samurais a imprégné de sa respectabilité tous les duels. Les coups bas sont rares, et il n'est pas commun de pratiquer la combo, réservée à d'autres combattants, d'une autre époque, moins glorieuse. Ici on se suicide si l'issue du match est incertaine ! Chaque arme ne peut supporter qu'un nombre limité de chocs ; il faut veiller à ne pas se retrouver mains nues, donnant ainsi un désavantage fatal. Attendre le moment propice, concentrer sa colère dans des attaques visant à désarmer l'ennemi, ou méditer pour utiliser un nouveau type de tactique... inédit jusqu'alors. Basé sur le dernier souffle du guerrier, le Mu No Kyouchi permet d'occire son opposant d'un seul coup, ou d'enchaîner les attaques sans qu'il puisse parer après la première. Tous ne sont pas égaux devant cette technique qui requiert beaucoup de sagesse.



Qui l'emportera entre Yunfei, l'homme qui aurait voulu jouer dans Tigre et Dragon, et Kyoshiro, l'acteur de théâtre kabuki ?

VICTOLY !

Haohmaru pénètre dans un palais aux couleurs criardes, plus qu'à l'accoutumée dans ce Japon qu'il connaît si bien. Face à lui se tient un inconnu, jamais affronté jusqu'ici. Yoshitora est jeune, mais déjà fort habile. Peu nombreux sont les samurais à arborer comme lui, plusieurs armes à la fois. Selon la rumeur qui amène Haohmaru, Yoshitora serait capable de tous les utiliser en combat. « Ta puissance est impressionnante, mais ta jeunesse te conduira à la mort ! » Haohmaru tente de donner le change, mais se rend compte que ses créateurs ont changé : les choix artistiques douteux ont dès son arrivée éveillé ses soupçons. Le déséquilibre de puissance entre chaque personnage confirme cet a priori. Yuki enterprises a en effet remplacé SNK sur cet épisode qui reste, malgré des rips des deux derniers épisodes, très satisfaisant. Car si techniquement il déçoit, c'est un retour aux sources du gameplay original pour les fans de la saga, déçus par l'évolution « récente » (Samurai IV, c'était en 1996). Dernière minute ! Dans un élan de fourberie, les boss des trois derniers volets (Zero compris) provoquent la sortie imminente d'un Samurai Spirits Zero Special ! SNK Playmore « m'a tuer »...

Vinc

Samurai Spirits Zero

Éditeur	SNK Playmore
Dispo. Europe	Et si on vivait au Japon ?
Genre	Combat 2D
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	1
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Moyenne
Continues	3
Spécial	Pas de mode scénario en anglais !
Existe sur	PS2 (avril 2004)
Compréhension de la langue	Dispensable

PS2

Note 8/10

Phantom Brave

e petit éditeur Nippon Ichi s'est fait remarquer avec le RPG musical Marl Oukoku no Ningyou Hime (The Adventure of the Puppet Princess), sorti sur PS en 1998. S'ensuivit une série de jeux atypiques, élirants et hauts en couleur, parmi lesquels on trouve notamment La Pucelle ou encore Makai Senki DisGaea. Pour la plus grande joie des fans de Tactical-RPG, ils récidivent en ce début d'année avec Phantom Brave.



Chaque arme ou élément du décor, jusqu'au moindre buisson ou rocher, possède un niveau d'expérience, des attaques spéciales, des stats pour l'incarnation et le maniement, et une barre de HP (oui, il faut les soigner !).



Protégez Marone à tout prix, car elle est seule à pouvoir créer des persos, dans la limite d'une incarnation par perso et par bataille.



Avant chaque bataille, Ash et Marone se voient attribuer une mission. Philanthrope dans l'âme, Marone a d'ailleurs tendance à sous-facturer ses services.

Chez Nippon Ichi, on ne change pas une équipe qui gagne : Phantom Brave réunit à nouveau le character designer Takehito Harada, connu pour ses designs mignons et colorés, et le talentueux compositeur Tenpei Sato, prolifique dans le domaine de l'anime et du jeu vidéo, et ancien membre du groupe d'ethnomusiciens Geinou Yamashiro-gumi (Akira). Les fans de 2D seront séduits par la qualité des sprites et des décors, qui renvoient directement aux plus beaux jours de la Saturn.

SOS FANTÔMES

La jeune Marone se spécialise dans le redressage de torts. Sur son île fantôme (Obakejima), qui fait plutôt penser à un paradis tropical, elle rassemble les alliés qui lui prêteront main-forte pour aller chasser les mauvais esprits à travers les îles de l'archipel d'Ivoire. Ash, le jeune garçon que vous contrôlez, est son plus fidèle fantôme. Sur l'île, Marone peut, selon ses moyens financiers, créer une flopée de nouveaux personnages, parmi près de 150 classes différentes préalablement expédiées dans l'au-delà. Dès le départ, vous aurez à vos côtés une soigneuse et une marchande, dont les capacités et l'approvisionnement augmentent avec leur expérience. Les combats tranchent radicalement avec les canons du genre : au lieu de se déplacer de case en case, les persos peuvent attaquer et se positionner comme bon leur semble dans les limites d'un cercle dont le rayon dépend de leurs capacités. À tout moment, vous pourrez connaître l'ordre d'attaque déterminé par la rapidité de chaque unité, au lieu d'un simple système au tour par tour. Les fantômes ne possèdent pas d'enveloppe charnelle, mais peuvent être incarnés dans de nombreux éléments du décor (buisson, rocher, etc.), pour un nombre de tours limité (Remove Time). Selon la matière choisie pour l'incarnation, le perso part avec des forces ou faiblesses différentes. Chaque objet, ou personnage, peut être porté, utilisé comme arme ou jeté tant par les amis que les ennemis, ce qui rend la présence du « Ring Out » encore plus vicieuse. Ajoutez à cela un système de bonus de protection par liens et une panoplie de magies des plus riches, et vous obtenez un Tactical-RPG hors norme, où chaque choix se révèle stratégique. L'ergonomie est remarquablement conçue : elle permet d'effectuer chaque action de plusieurs manières, et indique pour chaque objet tout l'éventail des possibilités. Mêlant avec succès l'humour cher à l'éditeur à des séquences plus intenses, Phantom Brave est littéralement illuminé par des chœurs angéliques ou des thèmes plus épiques qui rythment les batailles. Il reste toutefois jouable pour qui ne maîtrise pas le japonais, même si une version US paraît envisageable suite au succès de DisGaea, autre titre qui met du plomb dans l'aile à l'image du Tactical-RPG comme « marché de niche ».

Dirk



La population de l'île est limitée à 50, personnages et objets compris. Un peu de rangement s'impose.

Phantom Brave

Éditeur	Nippon Ichi
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Tactical-RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (287 Kb)
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Spécial	Art-book + CD Audio bonus avec l'éd. limitée
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée



Breakdown

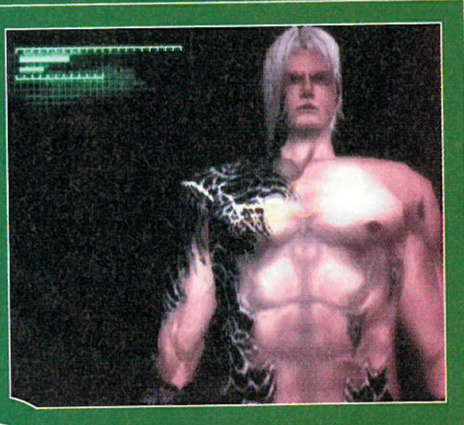
Malgré le petit parc installé et les ventes catastrophiques de jeux Xbox au Japon, il existe encore quelques éditeurs courageux pour mener à bout des projets audacieux et novateurs sur la console de Billou. Avec Breakdown, Namco tente de révolutionner le genre du jeu à la première personne, rien que ça !



Alex, votre compagne, animée et modélisée à la perfection, vous sera d'une aide précieus[e] les premiers temps. Saurez-vous la sauver



Vos pouvoirs se réveillent au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, trahis par les veines phosphorescentes qui zèbrent vos avant-bras.





Une fois un adversaire ciblé (le « lock » fonctionne de la même manière pour le shoot ou la baston, avec un bouton pour changer de cible), les autres n'hésiteront pas à vous cartonner dans le dos pendant que vous lui réglez son compte.

Une voix inconnue, comme sortie de nulle part, vous tire de votre torpeur pour vous emmener faire une série de tests psychomoteurs... Une manière plutôt délicate de vous familiariser avec les commandes du jeu. Mais de retour dans votre chambre, les tueurs chargés de vous zigouiller montrent soudain beaucoup moins d'intérêt pour votre santé. Surgit alors une jeune femme commando qui se rappelle à votre bon souvenir. Alex (c'est son nom) vous connaissait bien avant votre lavage de cerveau, et vous assistera durant une bonne partie du voyage. La forte impression de déjà-vu ne fait que se confirmer, sur fond d'expérimentations génétiques dans une ambiance de fin du monde imminente. Non, Breakdown n'entend pas briller par son scénario, mais par son traitement : la première personne absolue, l'immersion totale.

STEEL AND BONES

Contrairement aux apparences, Breakdown n'est pas un FPS classique. Les nombreuses armes à feu y tiennent certes une place conséquente, mais leur usage est réservé aux ennemis humains constitués par la masse des soldats lancés à vos trousses. Seule une unité d'élite dirigée par un dénommé Gianni vous prêtera main-forte face aux autres créatures du jeu, qui sont pour leur part totalement insensibles aux armes conventionnelles. Il faudra toute la déterm[i]nation d'un surhomme en devenir (oui, il s'ag[it] bien de vous, Derrick) pour leur fracasser l[e] crâne à grands coups de poing et leur botte[r] le derrière au passage. Les Skills, ou coup[s] spéciaux, sont réalisables grâce à des man[i]pulations à la façon d'un jeu de baston, e[t] consomment une portion déterminée de votr[e] barre d'énergie psychique. Cette dernière aug[]mente quand vous vous battez, mais diminu[e] quand vous utilisez vos bras comme boucli[er] protecteur. Jusqu'ici, toutes les tentatives d[e] baston à la première personne, en passan[t] par les simulations de boxe, faisaient plut[ôt] pâle figure. Elles sont pour ainsi dire joui[s]sives dans Breakdown. Imaginez que vou[s] assénez violemment des coups à la Jack[ie] Chan, directs et uppercuts ravageurs et autre[s] enchaînements poing/pied, ou encore de[s] techniques psychiques qui vont de la bou[le] d'énergie concentrée (du DBZ à la sauc[e] Matrix) à l'onde de choc qui fait mordre [la] poussière à vos ennemis transgéniques. L[a] variété des coups utilisés par les ennem[is] témoigne d'une I.A. plutôt évoluée, mais c'e[st]



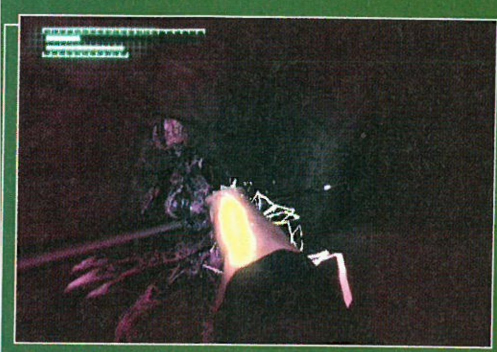
Les décors sont convaincants sans plus et les ennemis extrêmement imposants et détaillés, à défaut d'être variés.

Breakdown

Éditeur	Namco
Dispo. Europe	N.C.
Genre	First Person Action
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne à élevée
Continues	Oui
Spécial	Son DD 5.1
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Grâce à sa caméra hyper dynamique, Breakdown parvient parfois à créer une sensation de vertige

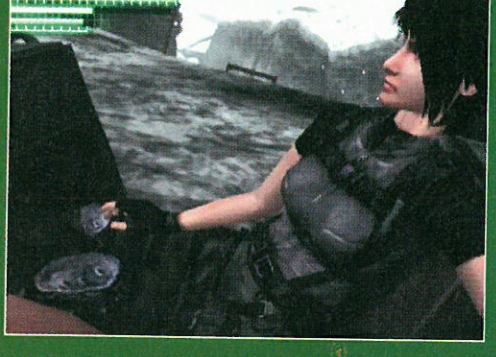
Note
7/10



Méfiez-vous de ces créatures reptiliennes qui utilisent volontiers un puissant camouflage optique. Tendez l'oreille !



J'aurais dû écouter mon papa et manger toute ma soupe quand j'étais petit. Regardez le résultat !



uand ils s'y mettent à plusieurs qu'ils vous n feront vraiment baver. Affronter des enne-nis multiples est une situation très inconfor-able qui peut très vite aboutir à la mort sous n déluge de coups, sans que l'on puisse en lacer un. À part l'onde de choc qui permet e neutraliser plusieurs ennemis très momen-anément, il n'y a aucune véritable solution, inon souffrir et courir. Une touche supplé-nentaire de réalisme en somme, qui s'avère arfois vraiment horripilante.

DANS LA PEAU D'UN SURHOMME

es contrôles auraient pu être probléma-ques, mais ils peuvent être configurés de eux manières : de base, le pas de côté et le oup d'œil en haut ou en bas sont réalisés a le stick droit, ou selon la deuxième config' ui reprend les réglages de Halo, beaucoup oins dépaysants. Outre tirer et se battre à ains nues, Derrick peut également ramas-r des objets. Après quelques essais, la sai-e d'objets devient très vite instinctive, et us récupérerez armes, munitions et rations volonté notamment sur les cadavres enne-is. Le scénario de Breakdown se déroule une seule traite : une fuite effrénée puis la écouverte – ô surprise – que vous êtes le ul à pouvoir protéger le monde de sa plus ande menace : le Nexus. Derrick passe donc



Pour neutraliser l'artillerie lourde, rien de mieux que de l'artillerie lourde.

le plus clair de son temps à chercher une issue, en résolvant quelques énigmes vraiment basiques au passage. Entre deux anicroches, vous devrez souvent faire de longues marches, que d'aucuns trouveront franchement soûlantes, alors qu'elles sont l'une des manifestations les plus extrêmes du credo du jeu : voir par les yeux du héros, jusque dans les moindres détails.

TOUT PAR LA CAMÉRA

Et pour cela, Breakdown va plus loin que tout autre jeu du genre avant lui : quand vous prenez un méchant coup, vous tombez par terre avant de vous relever précipitamment, vous vous voyez croquer à pleines dents dans un hamburger, régurgiter dans les toilettes un torrent de fluides verts, et j'en passe. La vraie vie, en somme ! Le jeu comporte aussi des phases de plate-forme, où l'on doit sauter de caisse en caisse, se faufiler dans un passage à travers les galeries les plus étroites, ou encore prendre des ascenseurs extraterrestres dans les derniers niveaux du jeu. Grâce à sa caméra hyper dynamique, qui joue autant sur les cadrages que sur la focale, les flous et les couleurs (le rouge sang qui monte à la tête), Breakdown parvient parfois à créer une sensation de l'ordre du vertige. Soit dit en passant, il s'agit aussi du premier jeu où l'on a vraiment l'impression de marcher et pas de



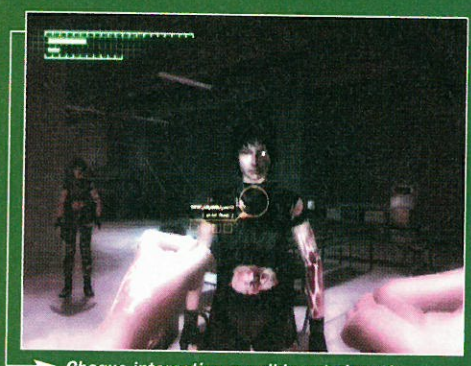
Le canon laser est la seule arme capable de neutraliser les transgéniques. Hélas, les batteries de rechange sont très peu nombreuses.

flotter au-dessus du sol ! Si les premiers décors sont ternes et répétitifs (couloirs, labos, égouts, etc.), le jeu bascule vite dans le psychédélique le plus complet. Derrick subit les contrecoups de son traitement, et se met à halluciner littéralement : le chat blanc est l'hallu la plus récurrente, mais il y a aussi des voyages dans le temps des plus étranges, le visage d'un autre dans le miroir, etc. Autant d'éléments qui confèrent au jeu une ambiance mystérieuse et malsaine, mais franchement envoûtante. Les derniers niveaux, mi-organiques mi-hallucinés, sont d'ailleurs des modèles du genre. Malgré ses quelques défauts, Breakdown vaut largement le détour, d'autant plus que les dialogues sont intégralement en anglais.

Dirk



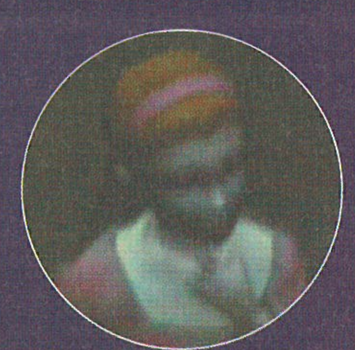
Même dans la jeep, la vue subjective est de ...eur. Préparez-vous pour un saut d'anthologie.



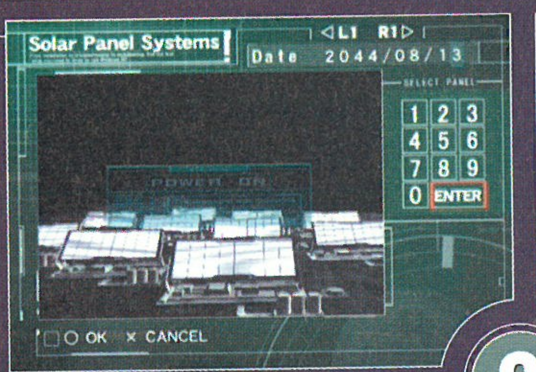
Chaque interaction possible est signalée à l'écran par l'indication « Access », et on peut sélectionner un seul objet parmi plusieurs via le bouton A.



Nebula Echo Night



Avec la série des King's Field, From Software s'est fait une spécialité du jeu à la première personne. Echo Night et sa suite, sortis sur PSone, nous invitaient à la découverte d'un vaisseau fantôme et d'une vieille bâtisse hantée. Quant à Nebula, il apporte la preuve cinglante que dans l'espace, on vous entend très bien crier.



La première tâche importante que vous aurez à accomplir consistera à rétablir le courant auxiliaire dans la station, via les panneaux solaires.



N'oubliez jamais cette règle simple : brouillard = danger.

Richard Osmond, sempiternel héros d'Echo Night, devait se marier sur la lune avec la belle Claudia. En l'an de grâce 2044, l'immigration lunaire est devenue une réalité, et nos deux tourtereaux voyagent sur un vol régulier, à l'issue pourtant funeste. C'est le crash ! Engoncé dans son scaphandre, notre héros part à la recherche de sa fiancée, à travers le dédale de la station lunaire désertée. Nebula se distingue du vaste troupeau des Survival Horror par un détail que l'on maudit volontiers au premier abord.

NO MORE FIGHTING, JUST RUNNING

Fanatiques du fusil à pompe, mitrailleurs fous, passez votre chemin. Vous ne trouverez même pas un petit pistolet laser pour vous consoler. Hormis l'androïde de service, vous ne rencontrerez que les spectres des habitants de la station, dont les âmes errent sans but, en proie à d'insondables angoisses. À moins de s'approcher au plus près, ces fantômes sont totalement invisibles. Pour les localiser, le meilleur indicateur reste le rythme cardiaque, qui s'emballe littéralement en présence de toute créature désincarnée. Certaines sont pacifiques, et il suffira de leur parler pour calmer le jeu, mais les plus hostiles n'hésiteront pas à vous charger. Il faut alors fuir à tout prix, quelques secondes suffisant généralement au palpitant pour battre gaiement 300 BPM, vous expédiant ainsi ad patres. Dans les zones dangereuses, il suffit parfois d'une poignée de secondes à un revenant pour surgir devant vous. Contrairement à ceux de Project Zero par exemple, les fantômes de Nebula ont une densité : n'espérez pas les traverser en courant si d'aventure ils vous bloquent le passage.



En général, quand vous arrivez à en voir autant, c'est qu'il est déjà trop tard.

JE VOIS DES MORTS

Pour les repérer, rien ne vaut les salles de contrôle vidéo judicieusement réparties à travers la base, qui font aussi office de point de sauvegarde. Elles permettent d'observer en détail chacune des salles sous plusieurs angles, grâce à des caméras mobiles qui peuvent zoomer jusqu'à 15x. Bizarrement, les caméras peuvent voir les fantômes, ainsi que des taches vertes étranges, qui, si vous les cadrez, permettent de revivre quelques instants cruciaux de la vie d'un



L'ergonomie est suffisamment bien pensée pour progresser sans comprendre le japonais, à condition de se creuser un peu le ciboulot.

Nebula Echo Night

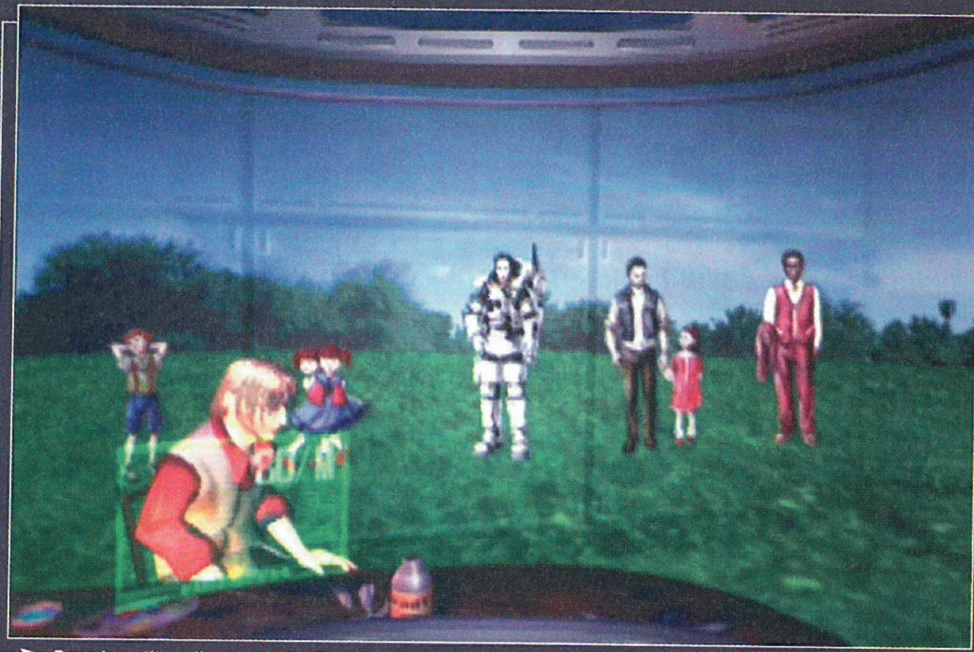
Éditeur	From Software
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Space Horror
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (80 Kb)
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne à élevée
Continues	Non
Spécial	Bandes-annonces bonus
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Malgré un système de jeu aride, Nebula s'avère pourtant captivant, grâce à une ambiance sans égale et un scénario dérangeant

Note
7/10



Ce petit fantôme farceur, mais pas tueur, s'accroche dans votre dos pour vous ralentir et faire joujou avec votre casque.



Dans le petit atelier de l'androïde, vous retrouverez une sorte de « tableau de chasse » des âmes que vous avez sauvées.

antôme. Une fois que vous connaîtrez son ecret, vous pourrez aider son âme à trouver nfin la paix. Jouer les bons samaritains vous ermettra au passage de glaner quelques indiations sur le sort de votre promise. On passe onc l'essentiel de son temps à explorer la staon, à en fouiller les moindres recoins pour écupérer les cartes d'identité, clés d'accès et utres ustensiles qui tomberont à point nommé our résoudre les nombreuses énigmes du jeu. ebula est en 3D temps réel, dans une vue à première personne très immersive, bien que on principe se rapproche des jeux d'aventure mosphériques de type « Click'n'Get », dont yst a fourni l'un des meilleurs exemples. l'absence totale de phases de combat (souent le gros point faible des King's Field par xemple), les contrôles sont réduits à leur plus mple expression. Un unique bouton d'action ermet d'observer, de ramasser ou encore de arler. Les gâchettes servent pour les pas de té, et surtout pour regarder en haut et en bas. simple fait de se retourner prend en revanche e éternité, ce qui s'avère très crispant pour jeu où l'on passe son temps à prendre ses mbes à son cou. Les batteries de recharge la lampe torche sont les seules denrées du u, d'autant plus indispensables que la plus ande partie de la station est plongée dans s ténèbres à couper au couteau. Malgré un stème de jeu des plus arides, Nebula s'avè pourtant captivant, grâce à une ambiance sans égale et à son scénario minimaliste et pourtant très dérangeant.

LOST IN SPACE

Dans Nebula, aucune BGM ne vient égayer le périple. Vous voyez le monde à travers la visière du scaphandre, avec votre souffle pour seule musique. En arpentant les couloirs de la station, on ne peut s'empêcher de noter la profusion de détails, qui renforcent la crédibilité de l'ensemble, comme les appartements de la zone résidentielle avec leur salle de bain à la japonaise. Station lunaire à l'abandon oblige, les décors sont très sombres, assez ternes et répétitifs, mais on n'est jamais à court de surprises, comme viennent le rappeler les ampoules qui éclatent, ou les structures qui s'effondrent sur votre passage. Les éclairages sont d'ailleurs très soignés, avec une véritable lumière et des ombres portées du plus bel effet. Les vibrations sont une fois de plus parfaitement utilisées, et font de chaque rencontre avec l'au-delà une expérience des plus flippantes. Quand vous avez la bonne idée de coller un fantôme, des nappes de cordes hyper stridentes (façon Psychose puissance 10) ne manquent pas de faire sursauter par leur violence, comme les cris terrifiants des damnés. L'ambiance sonore est vraiment un modèle du genre. Les silhouettes fantomatiques ressemblent trait pour trait à leur forme vivante, n'était-ce pour leur transparence et leur quasi invisibilité qui induit cette angoisse de chaque instant. Il faut alors se débarrasser de ce satané brouillard en pressurisant section par section, afin de pouvoir communiquer et comprendre le drame de spectres autrement très agressifs. Malgré une durée de vie un peu limite inhérente au genre, Nebula est un jeu d'horreur atypique qui séduira à coup sûr ceux qui, comme moi, se complaisent volontiers dans la solitude glacée d'une station spatiale.

Dirk



Tel un Charles Ingalls en mission chez les morts s Portes du Paradis, ça vous dit quelque chose ?), ez ces pauvres brebis à retrouver foi en l'humanité.

Tous les fantômes ne se laissent pas observer sans rien dire : celui-ci se fâche tout rouge dès que vous manipulez une caméra près de lui.





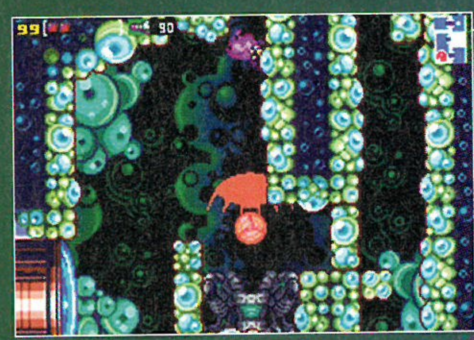
Grâce à ces caméras de surveillance décidément bien étranges, vous apprendrez l'histoire du fantôme aux jambes brisées.

Game Boy Advance

Note
7/10

Metroid Zero Mission

À peine plus d'un an après sa première apparition sur GBA, Samus est de retour pour nous conter sa toute première aventure, sortie sur Famicom il y a près de 18 ans. Et une fois de plus, ce sont les plus grands supporters de Metroid, à savoir les États-Unis, qui ont la primeur de cette version.



Véritable innovation, ces quelques tremplins cachés permettent à la Morphball de s'élever dans les airs en se frayant un passage coûte que coûte.



Les ruines de l'ancienne civilisation Chozo, ces hommes-oiseaux, valent largement le coup d'œil.

Que les fans se rassurent, Metroid Zero Mission est bien plus qu'un simple remake du premier Metroid. Si la majeure partie du design du jeu est empruntée à l'opus historique, on y trouve également quelques passages tirés de Super Metroid, et le système de jeu a été suffisamment revu pour offrir une toute nouvelle expérience. Samus se rend donc sur la planète Zebes, sur laquelle les vétérans reconnaîtront des sections entières, comme celles de Brinstar, Norfair ou encore Crateria. Zero Mission est cependant bien plus accessible que son ancêtre, grâce aux innovations héritées des volets ultérieurs. La carte automatique simplifie grandement l'aventure : après chaque checkpoint important, la route est pour ainsi dire toute tracée et le joueur sait exactement où aller. Les passages secrets parfois vraiment tordus de Metroid Fusion laissent la place à de nouveaux bien plus évidents : il est donc peu probable que quiconque se retrouve bloqué plus de quelques minutes.

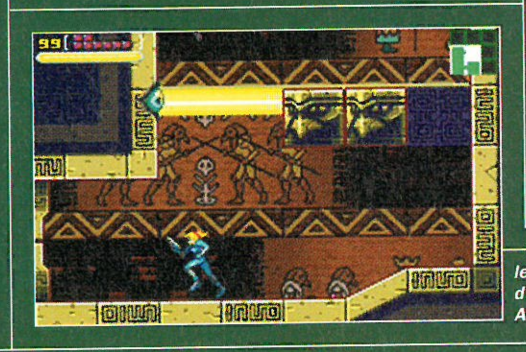


L'aventure nous est contée par Samus lors de cut-scenes très réussies, qui tranchent avec les commentaires laconiques de l'original.

SUPER SAMUS

Le design original a été altéré pour pouvoir tirer parti des nouveaux mouvements de Samus : s'accrocher et grimper aux plates-formes fait partie du quotidien depuis Metroid Fusion, et on retrouve également toutes les variétés de missiles, de bombes et d'armures de ce dernier. L'ultime technique de « saut infini » est aussi de la partie. Après le combat avec Mother Brain, qui concluait le jeu NES, une toute nouvelle partie de l'aventure se déroule sur Chozodia. On y découvre ainsi le sort des Chozo, dont la civilisation très évoluée a été totalement anéantie par une invasion de Metroid, et la boucle avec Metroid Prime se trouve ainsi bouclée. Seule véritable surprise du gameplay, cette section supplémentaire est réservée à une Samus sans son amure, armée d'un tir laser ridicule et totalement inefficace, et consiste en une épreuve d'infiltration pure et dure, qui n'est pas sans rappeler certains jeux occidentaux comme Flashback. L'ambiance est une fois de plus excellente, avec des remixes des premiers thèmes musicaux et quelques nouveaux morceaux de circonstance, sans pour autant atteindre le statut mythique de l'original, dont l'atmosphère magique doit avant tout énormément à son extrême dépouillement. Le seul vrai défaut, mais de taille, de Zero Mission réside dans sa durée de vie encore plus limitée qu'à l'accoutumée par la facilité des niveaux et des boss. Même le mode Hard n'apporte pas grand-chose car il n'est accessible qu'une fois le jeu terminé. Comptez seulement quelques heures de jeu acharné avant d'en voir le bout. On peut alors viser le plus haut pourcentage, ou au contraire finir le jeu dans le plus parfait dénuement pour gagner des galeries d'images via le lien avec Metroid Prime sur GC et Metroid Fusion. Enfin, vous pourrez vous consoler en débloquant le Metroid original sur GBA, si vous ne l'avez pas déjà fini sur GC dans Metroid Prime.

Dirk



En mode infiltration, il faut à tout prix éviter les détecteurs, sous peine de voir une horde d'ennemis invulnérables s'abattre sur vous... Attendez d'être en position de déchaîner les enfers.

Metroid Zero Mission

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Avril 2004
Genre	Plate-forme/Shoot
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Faible à Moyenne
Continues	Non
Spécial	Liaison avec Metroid Prime GC
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable



Note

6/10

Pokemon
Fire Red & Green Leaf

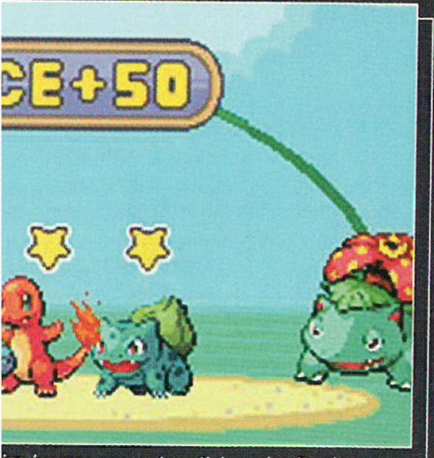
y a près de sept ans sortait au Japon le premier volet de la saga okémon : Rouge et Vert (Bleu sous nos latitudes). Avec ce remake, intendo fait coup double : une formidable opération commerciale lus d'un million d'exemplaires la première semaine) et un lancement beauté pour le dernier périphérique GBA : le Wireless Adapter.



Le passage à la couleur a de quoi dépayser, mais Kanto reste pourtant quasiment inchangé.



Il n'y a pas à dire, le nouveau Pokédex a quand ne beaucoup plus de gueule que l'ancien.



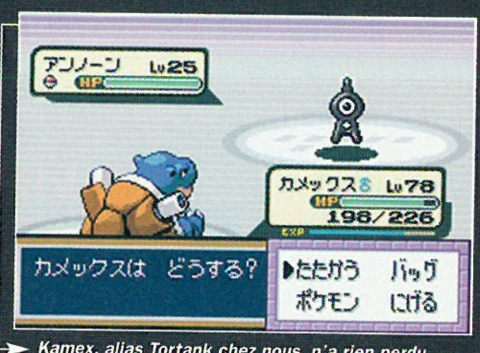
inq joueurs peuvent participer simultanément à des mini-jeux plutôt sympathiques.

Tout le petit monde de Kanto se voit offrir une nouvelle jeunesse sur GBA. Le jeune dresseur que vous incarnez doit toujours s'emparer des badges des différents gymnases pour devenir le plus brillant dresseur du monde, avant d'aller s'attaquer à la Ligue Pokémon pour prouver sa suprématie. On retrouve donc pêle-mêle votre mentor, le professeur Orchid, votre éternel rival, et la Team Rocket (Rocket Dan) qui sème toujours la panique et la désolation à travers les vastes plaines de Kanto. Le jeu a bien sûr subi une totale refonte cosmétique, qui le situe graphiquement dans la droite lignée de Rubis/Saphir, en un brin plus fin et plus coloré. Hélas, les sprites des Pokémon restent quasiment inchangés, la couleur en plus, et manquent toujours aussi désespérément d'animations crédibles. Les 151 Pokémon de base se voient adjoindre nombre de nouveaux monstres issus des volets suivants. Le seul moyen d'avoir le Pokédex ultime sur GBA passe d'ailleurs par les échanges avec Saphir/Rubis, tous les monstres pouvant être exportés dans le Pokémon Colosseum de la GameCube.

VIEUX + (- VIEUX) = NEUF

L'interface du sac, du Pokédex et les transferts par ordinateur bénéficient d'une ergonomie désormais bien supérieure, et les Pokémon peuvent d'ailleurs être marqués d'un signe distinctif pour faciliter leur classement. Toutes les nouveautés significatives apportées par les volets ultérieurs se retrouvent dans ce remake : on peut choisir le sexe de son dresseur, et les Pokémon sont désormais sexués et prêts pour le croisement. Le dresseur peut courir, ce qui diminue d'ailleurs sensiblement une durée de jeu autrefois limitée par la vitesse de déplacement. Anciens et nouveaux Pokémon voient leur palette de techniques mise à jour, évolution qu'accompagne l'apparition de nouvelles Monster Balls et moult autres objets dans les boutiques et à travers le jeu. Les cris des bestiaux restent inchangés, mais les musiques ont été agréablement remixées. Outre Kanto, on trouve 7 îles totalement inédites à explorer, et les dresseurs peuvent être défiés à l'infini, ce qui, avec l'ajout de la Battle Tower, rallonge singulièrement la durée de vie pour les plus passionnés des dresseurs. Le mode multijoueur profite grandement du Wireless Adapter : cinq personnes situées à quelques mètres de distance peuvent ainsi s'affronter avec de nouvelles règles plus évoluées, échanger leurs spécimens ou discuter tranquillement dans le « Union Hall ». Alors, comme pour tout Pokémon, la durée de vie est plutôt courte pour un fan de RPG classique, mais peut s'allonger à l'infini pour qui recherche la perfection absolue du Pokédex. Ref Leaf et Green Fire sont à recommander avant tout à ceux qui n'ont jamais joué au premier volet, ou aux indécrottables nostalgiques.

Dirk



Kamex, alias Tortank chez nous, n'a rien perdu de sa superbe.

Pokemon Fire Red & Green Leaf

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Courant 2004
Genre	Pokémon
Nbre de joueurs	1 à 5
Sauvegardes	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	Wireless Adapter
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable

Toutes les sorties japonaises et US

La plupart des jeux de ce mois ne sortiront probablement pas en France parce qu'il s'agit de braves daubes comme seuls les Japonais savent en faire (et en acheter) ou de genres « culturellement déterminés », comme seuls les Japonais savent en faire (et en acheter)... Si les joies d'un bon shoot'em up sont accessibles aux plus aventureux, ce n'est pas le cas de Gyakuten Saiban : comptez trois ans de pratique de la langue avant de pouvoir y toucher.

par Dirk

Shikigami no Shiro II

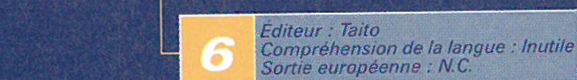






Depuis les heures glorieuses de la NEC, les shoots purs et durs n'ont guère changé, et Shikigami no Shiro II perpétue de fort belle manière la tradition du shoot vertical, avec un habillage 3D très réussi. Pour vaincre les forces des ténèbres, vous pourrez choisir parmi 7 personnages. Chacun dispose d'une attaque spéciale spécifique et de bombes, indispensables pour se frayer un chemin à travers les déferlantes de projectiles, qui ne manquent pas d'envahir l'écran. Son rythme survolté et ses ennemis originaux le placent dans la droite lignée de classiques comme Gigawings ou Radiant Silvergun. On retrouve les bonus de la version GC, comme la galerie qui permet d'admirer les superbes designs et un nouveau mode pour n'affronter que les boss. Dommage qu'avec ses 5 niveaux, SNS2 soit si court.





6 — Éditeur : Taito
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : N.C.

The Hajimete no RPG



Hajimete no RPG (littéralement « mon premier RPG ») est le volume 44 de la Simple Series de D3, une longue liste de titres dans tous les genres vendus pour la modique somme de 2 000 yens (soit moins de la moitié du prix normal). Après une séquence animée poussive qui a dû engloutir à elle seule le quart du budget, on découvre avec effroi les héros hyper stéréotypés à qui incombe la délicate tâche de protéger le royaume de Roldenia des ambitions du vilain roi de Sylvania. Avec son système totalement repompé sur Dragon Quest, ses graphismes hideux et ses ennemis inanimés, Hajimete no RPG, véritable parodie du genre, est sans doute la pire introduction inimaginable au jeu de rôle japonais.





3 — Éditeur : D3
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Jamais

Uchuu no Stellvia

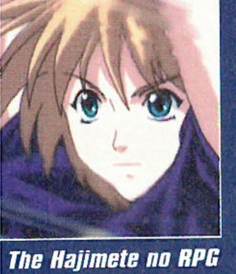


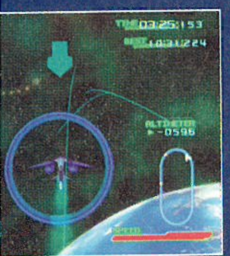



À force de proposer d'excellents titres comme Naruto ou Macross, on en oublierait presque que Bandai était également très doué pour vendre des titres à l'intérêt discutable. Uchuu no Stellvia est avant tout un jeu d'aventure textuel, qui vous place dans la peau d'un jeune étudiant sur une station spatiale. Planifier son emploi du temps, mais aussi faire la cour aux donzelles de la station, font partie des classiques du genre, contrairement aux phases de pilotage, sorte de Pilotwings du pauvre à l'intérêt plus que limité. Ce genre de jeu est parfois sublimé par une ambiance et des dialogues soignés, mais ici les designs d'une rare vulgarité (à côté, Nadesico est un monument de finesse) et les ignobles décors ne font que souligner la platitude de la mise en scène.

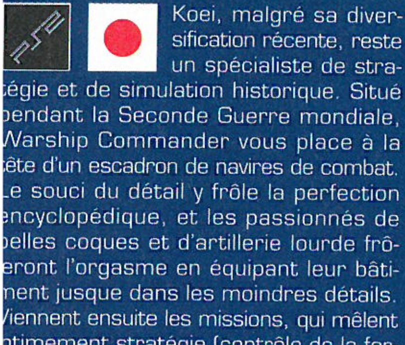


4 — Éditeur : Bandai
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Jamais.


The Hajimete no RPG

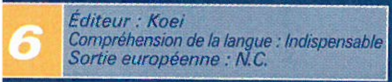

Uchuu no Stellvia

Kurogane no Houkou 2
Warship Commander



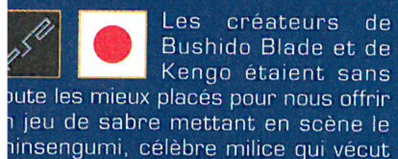
Koei, malgré sa diversification récente, reste un spécialiste de stratégie et de simulation historique. Situé pendant la Seconde Guerre mondiale, Warship Commander vous place à la tête d'un escadron de navires de combat. Le souci du détail y frôle la perfection encyclopédique, et les passionnés de belles coques et d'artillerie lourde frôleront l'orgasme en équipant leur bâtiment jusque dans les moindres détails. Viennent ensuite les missions, qui mêlent intimement stratégie (contrôle de la formation, ordres, etc.) et action, et qui bénéficient d'un excellent moteur 3D, efficace tant pour les vues de détail que pour les plans d'ensemble. Sa sortie prochaine aux États-Unis sonne comme une excellente nouvelle pour les amateurs de (belle) bataille navale.





6 *Éditeur : Koei*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : N.C.

Fu-un
Shinsengumi

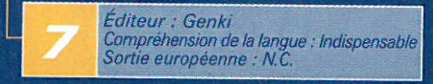


Les créateurs de Bushido Blade et de Kengo étaient sans doute les mieux placés pour nous offrir un jeu de sabre mettant en scène le Shinsengumi, célèbre milice qui vécut les derniers soubresauts de la société





féodale japonaise. Loin d'être un simple jeu d'action, Shinsengumi permet de transformer une simple recrue en un tueur d'élite au service de la troupe. Vous pourrez vous entraîner au Dojo, aller voir une geisha pour adoucir les mœurs, et surtout élaborer toute une technique de sabre, en créant et en apprenant un nombre impressionnant de coups. Techniquement et musicalement superbe, Shinsengumi mérite l'attention de tout fan de Chambara qui se respecte.



7 *Éditeur : Genki*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : N.C.

Gyakuten
Saiban 3





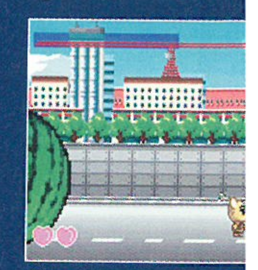
Gyakuten Saiban 3 vient clore l'ambitieuse saga créée par Capcom en 2001. Le roi de l'arcade et du jeu de baston n'excelle pas moins dans le domaine du « simulation game » ou jeu d'aventure textuelle, avec cette incroyable simulation d'avocat. Véritable petit univers où gravitent une multitude de personnages originaux et attachants, Gyakuten Saiban est porté par une écriture et un sens de la dramaturgie hors du commun. Après avoir dûment enquêté et collecté les preuves, vous devrez interroger les témoins à l'audience, confondre les menteurs et dévoiler les preuves nécessaires au rétablissement de la vérité. Grâce à quelques animations judicieuses et à une mise en scène sans faille, Capcom est parvenu à propulser le genre au-delà de ses propres limites, et se retire à présent modestement.



8 *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Jamais



Gyakuten Saiban 3



Wan Wan Meitantei

Plus Plum 2







Plus Plum 2 est l'exemple type de ces petits jeux totalement repompés, mais qu'on aime bien quand même. Concernant la source, Takuyo a quand même fait preuve de bon goût en s'inspirant directement de Puyo Puyo. Cette fois, ce sont des formes géométriques, chacune en deux versions de couleur différente, et qui disparaissent par groupe de trois. Il faut alors jouer avec les permutations de couleur, qui se font au contact de ces blocs, pour déclencher des réactions en chaîne selon le principe bien connu. Forcément efficace. Chaque perso a, bien entendu, son attaque spéciale, mais les animations restent dans l'ensemble assez pauvres. La seule caractéristique vraiment marquante de ce mignon petit « puzzle-game » réside dans sa compatibilité Xbox Live, une première pour un jeu du genre.

5 *Éditeur : Takuyo*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : N.C.

Wan Wan
Meitantei





Wan Wan Meitantei (littéralement « Ouaf Ouaf Détective ») met donc en scène des chiens détectives. Mais si vous vous attendez à jouer les détectives la truffe au vent, vous avez tout faux. Il faudra passer par l'école des détectives, où vous apprendrez à développer vos facultés tant intellectuelles que physiques en accomplissant des mini-jeux à la Wario Ware. Les épreuves, moins nombreuses que dans ce dernier, durent un peu plus de quelques secondes : courses, quiz, tests de couleur, puzzles divers et variés, qui paraissent parfois un peu ardus pour le public visé. Malheureusement, vous n'aurez pas le plaisir d'offrir ce jeu à votre petite sœur, à moins, bien sûr, qu'elle ne lise le japonais.



4 *Éditeur : Culture Brain*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : N.C.

Toutes les sorties du mois passées au crible



Pester contre le manque d'originalité de la majorité des produits de ces dernières années n'a pas réellement influencé les habitudes d'achat des consommateurs. Preuves en sont les tableaux des meilleures ventes où caracolent en tête des suites sans réelle innovation basées sur des grosses licences ou des ersatz issus de styles de jeu pleinement éprouvés. Bref, la banalité prime et paie. Ce mois-ci pourtant, l'originalité a quelque peu pris le pas sur le conformisme. Que ce soit dans le traitement inattendu de certains ou le principe atypique mis en avant par d'autres, ces produits ont su tirer leur épingle du jeu. Cela change des titres qui se complaisent à se perdre dans les rouages trop bien huilés du marketing... Pour les joueurs qui n'aiment pas sortir du carcan habituel et préfèrent se cantonner à des repères super standardisés, qui ne désirent pas s'évader davantage à travers les jeux vidéo, ils pourront toujours trouver des titres tout ce qu'il y a de plus conventionnel. Efficaces mais sans surprise. Sinon, un petit conseil : passez outre l'austérité ambiante de Deus Ex: Invisible War (complexité du scénario, teintes froides, « non-charisme » de certains persos, animation parfois saccadée...). Devenir un dieu vivant mérite bien des concessions...

Top rédac

Rubrique potins par Kachacha, compte rendu de Plumo sur le foot, roman-photo mettant en scène Lum, une rubrique Import plus étoffée où Dirk et Arno parleraient de simulations de raclette ou de jeux de baston entre pingouins, Teckos conterait les aventures de Zouzette à Vana'diel (FFXI) à travers une B.D. née du coup de crayon trash d'Éric, notre illustrateur… Y a pas de doute, la rédac' est en pleine ébullition, le printemps ayant fait germer des tonnes d'idées dans nos p'tites têtes. Quant à votre serviteur, il ne demande qu'à traiter en profondeur les héroïnes de jeux vidéo tous les mois et sous toutes les coutures… Entre fantasmes et spéculations, le trombi de ce mois-ci laisse entrevoir ce que pourrait être la nouvelle formule de Pad… ou pas !

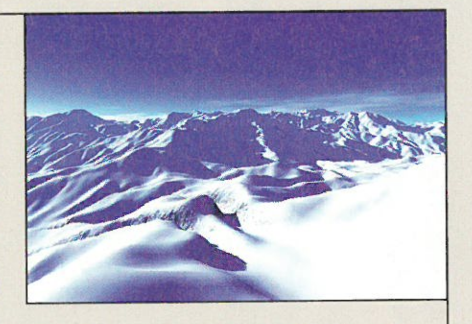
La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Tout juste bon à caler une table.	**0**	**6**	*À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !	**1**	**7**	*Un bon jeu à de nombreux égards.*
De très grosses lacunes. Urgl !	**2**	**8**	*Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
Une minute de plaisir. Et encore !	**3**	**9**	*Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
Pourrait vraiment mieux faire.	**4**	**10**	*Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.*
Un jeu tout juste moyen, sans plus.	**5**		

La rédac en folie !

Teckos



Ne les écoutez pas, ils divaguent ! C'est moi le patron (niark niark) et dans le nouveau Pad, on parlera de snowboard. On fera des comparatifs de boots, des reportages sur les monts les plus extrêmes et on vous expliquera comment poser un corckscrew 720 back mute en trois étapes ! Et dans le booklet, il y aura la recette du nem au bouquetin en altitude. Comment ça je suis à côté de la plaque ?… Bon les gars, et si on donnait aussi la parole aux lecteurs ?

Son jeu du mois
Breakdown (Xbox)

Gollum



Joypad a vieilli. Un peu. Beaucoup. Pourtant, cette feuille de chou, je l'aime. Je lui veux du bien. J'ai envie de la prendre dans mes petits bras, de lui susurrer des mots doux, de lui dire que je vais m'occuper d'elle. Plus de classe, plus d'envie, plus de passion et tellement plus d'émotions. Oui, Joypad chancelle, mais tel le phénix, Joypad va renaître. Et ça, yes, ça va déchirer sévère ! Taco taco !

Son jeu du mois
Forbidden Siren (PS2

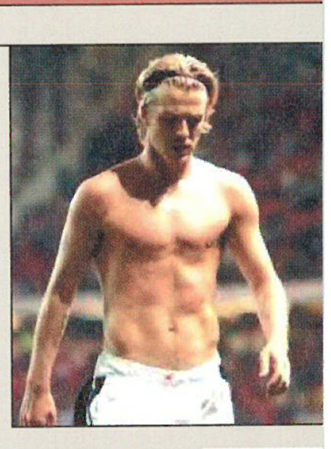
Keem



Le Pad nouveau serait rempli de magnifiques galbes polygonés. Se faufilant dans les « fouillages » du mag, les créatures de rêve issues de nos consoles de jeu se manifesteraient quand le lecteur s'y attendrait le moins, le faisant sursauter de plaisir. En fait, Joypad serait le *Hustler* de la presse spécialisée, rien de moins ! À défaut d'être polygame dans la vie réelle, on aurait donc droit à un harem virtuel. Ouais, ça c'est du concept qui déchire ! Et pour les lectrices ? Bah… euh…

Son jeu du mois
Squatter les forums (Internet)

Karine

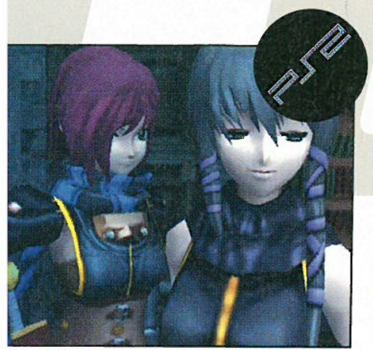


Joypad manque de strass, de seins nus, de strings, de ragots bien people et de photos de David Beckham. Je me dévoue donc pour partir à Madrid afin de goûter à la folie des nuits madrilènes, avant de faire un saut à New York. Avec un crochet par Las Vegas pour me marier dans une chapelle bien pourrie avec un clone d'Elvis bedonnant en guise de pasteur. C'est trop bien de vivre comme les beautiful people.

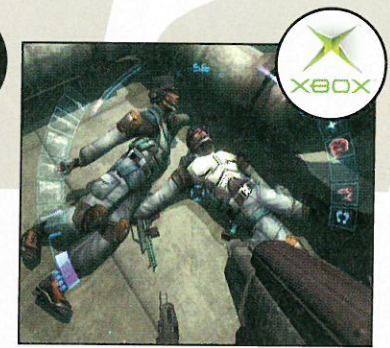
Son jeu du moi
Forbidden Siren (PS2

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :


Star Ocean 3: Director's Cut (PS2)


Phantom Brave (PS2)


Deus Ex: Invisible War (Xbox)


Final Fantasy Crystal Chronicles (GC)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1	ICO (PS2)	17 pts	+3	=
2	Prince of Persia : Les Sables du Temps (PS2, Xbox, GC)	11 pts	-1	=
3	Virtua Fighter 4 Evolution (PS2)	10 pts	+5	↑
4	Final Fantasy VI (SFC)	9 pts	Nouveau	
5	Forbidden Siren (PS2)	8 pts	Nouveau	
	Beyond Good & Evil (PS2, Xbox, GC)	8 pts	=	
6	Project Gotham Racing 2 (Xbox)	5 pts	+3	↑
7	Shenmue (la série !)	4 pts	-7	↓
8	The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)	3 pts	-9	↓
	Pro Evolution Soccer 3 (PS2)	3 pts	-2	↓
9	Project Zero (PS2, Xbox)	2 pts	=	↑
	The King of Fighters (la série !)	2 pts	Nouveau	
	Xenogears (PSone)	2 pts	Nouveau	
10	Metal Gear Solid 2 (PS2, Xbox)	1 pt	Nouveau	
	Silent Hill 3 (PS2)	1 pt	Nouveau	
	Hyper Street Fighter II (PS2)	1 pt	Nouveau	
	Steel Battalion (Xbox)	1 pt	Nouveau	
	Shining Force (la série !)	1 pt	Nouveau	


Forbidden Siren (PS2)

ON EN RÊVE DÉJÀ...

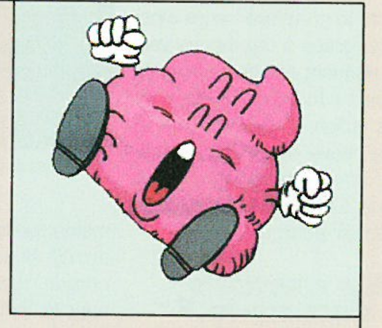
TECKOS >>>>>>>>>>>>>>>> Halo 2 (Xbox) et Half-Life 2 (Xbox)
GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2) et Final Fantasy XII (PS2)
KEEM >>>>>>>>>>>>>>>>> Halo 2 (Xbox) et True Fantasy Live Online (Xbox)
KARINE>>>>>>>>>>>>>>>>> NICO (PS2) et Doom 3 (Xbox)
PLUME >>>>>>>>>>>>>>>>> NICO (PS2) et True Fantasy Live Online (Xbox)
DIRK>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Dragon Quest VIII (PS2) et Final Fantasy XII (PS2)

JOYPAD MÉGASTAR

mega Joypad star

Malgré l'actualité des plus chargées et le nombre de jeux très divertissants ce mois-ci, seuls trois titres sont réellement parvenus à emballer la rédac' : Deus Ex: Invisible War (Xbox), Final Fantasy Crystal Chronicles (GC) et Forbidden Siren (PS2). Un Mégastar par console 128 bits, ça l'fait non ? Quand Joypad prône l'unité et la mixité...

Plume

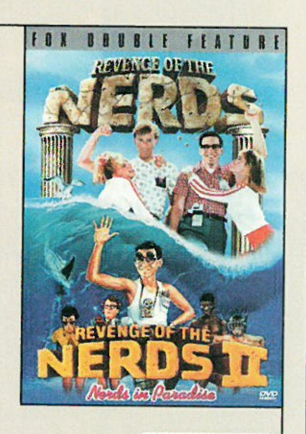


D'ici quelque temps, un vent de nouveauté va souffler sur Pad, une refonte totale va s'opérer. Tellement totale que nous ne parlerons plus de jeux vidéo. Je sais, ça fait un choc. En même temps, il faut s'adapter au lectorat. Vous avez mûri, les ami(e)s. Voilà pourquoi nous traiterons uniquement de foot et de sexe dans la partie masculine, puis de shopping et de contraceptifs du côté féminin. Mon premier dossier : plus qu'un mois pour être belle en maillot.

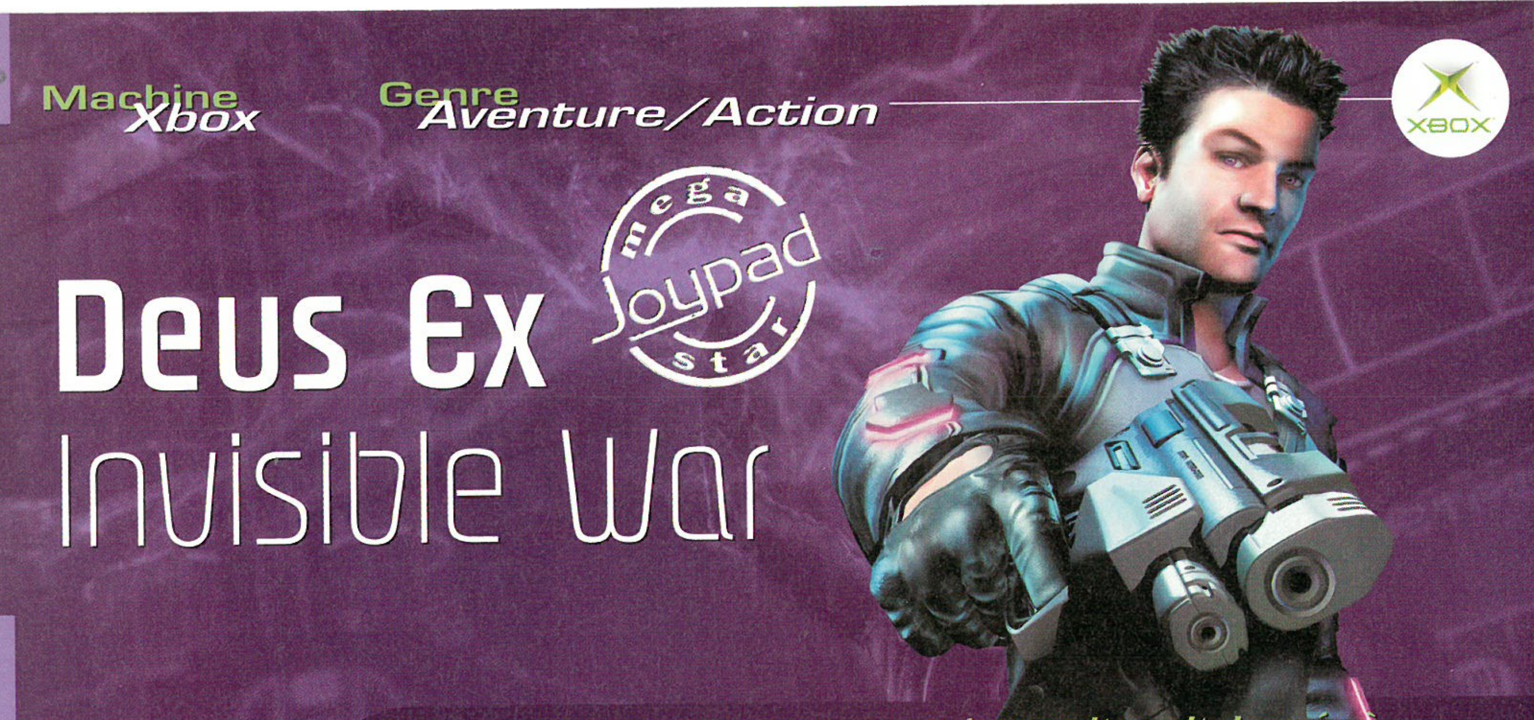
Son jeu du mois
Deus Ex: Invisible War (Xbox)

Dirk

Ah, le joli mois de mars... Le printemps approche à grands pas, les jeunes filles s'effeuillent et les hormones enclenchent le turbo. Rien à faire, je ne quitterai pas mon lit douillet, pas avant d'avoir vu la saison 3 de *The Shield* et *Revenge of the Nerds*. Tiens, on pourrait changer le booklet en programme télé. On y répertorierait toutes mes séries préférées et on l'appellerait *Télé Pad*. Prem's pour l'interview de Katie Holmes !



Son jeu du mois
Star Ocean 3: Director's Cut (PS2)



Deus Ex Invisible War

Il aura fallu quatre ans pour qu'une suite soit donnée à Deus Ex. Et quelle suite, mes enfants ! Une véritable bombe qui, si elle risque de décevoir les fanatiques du premier épisode, possède tous les atouts pour conquérir avec brio un plus large public.

N'avez-vous pas l'impression d'avoir été berné en l'an 2000 ? J'entends par là que les voitures volantes, les excursions sur la Lune en famille, la téléportation... tout ce qui devait signifier une véritable avancée technologique, nous n'en avons rien vu. Sauf peut-être un truc, mais personne ne l'avait imaginé, pas même Paco Rabanne. Il s'agissait d'une petite révolution dans le monde du jeu vidéo, un certain Deus Ex sur PC. Ayant atteint le statut de véritable culte en très peu de temps, le bébé de Warren Spector est considéré – à juste titre – comme une étape majeure de l'industrie vidéoludique. Ce FPS cyberpunk teinté d'aventure et de jeu de rôle baignait dans un scénario captivant. Le héros, J.C. Denton, bénéficiait de capacités lui permettant d'appréhender de plusieurs manières des missions données, offrant une liberté totale quant aux choix scénaristiques et aux actions à accomplir. Il se payait en outre le luxe d'une interaction démentielle avec le décor et les PNJ, tout en conservant une crédibilité dingue. Par exemple, vous pouviez éliminer votre supérieur hiérarchique sans problème, la trame s'adaptait. Par le biais de petites touches de RPG, vous étiez amené à faire évoluer technologiquement ce héros cyborg, l'élevant au niveau d'un Steve Austin surboosté. Une expérience marquante. Lui offrir une suite relève de l'ascension de l'Everest car les fans de la première heure ainsi que les derniers convertis (grâce à une bonne version PS2 notamment) ne risquent pas de pardonner le moindre écart par rapport à l'original. Manque de pot, on ne peut pas dire qu'Ion Storm ait voulu la jouer conservateur sur ce nouvel opus. Entre nous, et après l'avoir retourné dans tous les sens, je ne vois pas où est le problème. DEIW est grandiose, et puis c'est tout. Reste à savoir pourquoi.





Si on vous agresse, les gardes et leurs robots ménagers vous viendront en aide.

Le multitool, un objet d'avenir qui déverrouille les cadenas et les portes à code !



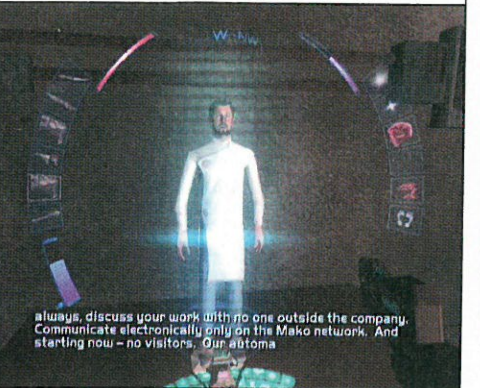
À peine sorti de votre chambre, une personne décède sous vos yeux !

fiche technique

Éditeur	Eidos
Développeur	Ion Storm Austin (USA)
Genre	Aventure/Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'heures de jeu	15 environ
Spécial	Textes en français
Existe sur	PC

Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?

Vous êtes Alex D. Homme, femme, blanc, black, asiatique... votre premier choix n'influera que très peu sur la suite des événements. Vous créchez dans l'une des nombreuses écoles Tarsus, celle de Chicago. L'enseigne a pour but l'entraînement d'humains surdoués – entendez par là biomodifiés – aux armes et à la nanotechnologie pour les amener à choisir l'une des nombreuses corporations dominant la Terre (voir encadré). Vous vous réveillez à Seattle après que votre ville a été détruite, désintégrée par un fanatique. Un assaut dans vos nouveaux quartiers vous fera prendre conscience que la véritable cible c'est vous, ainsi que les autres élèves surdoués. Fuyant l'école attaquée, vous allez être contacté par plusieurs factions intéressées par



L'holocomm fait office de téléphone du futur. À noter la ressemblance entre ce personnage et Warren Spector.

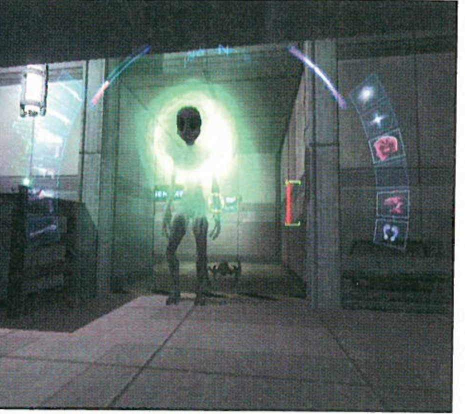
Attribuer ses biomods demande une réflexion intense, le gaspillage étant difficile à concevoir.

La vision thermique peut vous en apprendre pas mal sur ce que cachent les murs.

os talents et voguer à travers l'Égypte, l'Allemagne t les States pour découvrir ce qui pousse certaines rganisations à devenir plus entreprenantes quant l'avenir du monde. Alliances, trahisons, vérités achées et retour de Denton sont au programme e ce voyage sans retour.

Homme, femme : mode d'emploi

e mot qui définit le mieux ce FPS/RPG est « liber-è ». Liberté de choisir votre camp. Liberté d'ac-omplir les missions que vous acceptez selon votre néthode. Liberté de ramasser tous les objets qui aînent et les jeter où vous voulez. Liberté de faire es exercices ou « tudududu ». Vous vous sentirez arement forcé par le jeu dans lequel les notions de en et de mal volent en éclats, dès lors qu'on ne eut distinguer le vrai du faux et qu'il faudra parfois actiser avec le diable pour mieux le poignarder ans le dos. Plusieurs organisations vous joindront our résoudre un problème, vous incitant à le faire selon leur procédé. Par exemple, vous devrez retrouver un scientifique préparant un fusil redoutable. On vous demandera soit de tuer le bonhomme avant qu'il ne puisse finir son boulot, de télécharger les données de cette arme après discussion ou bien encore de rapporter les informations après l'avoir zigouillé. C'est à vous de voir qui mérite votre confiance ! De même, les façons de parvenir à un lieu déterminé sont nombreuses et dépendront clairement de votre style. Pour simplifier, nous dirons qu'il existe trois profils basiques pour arriver à ses fins, en réalité bien plus. Première option : le bourrin. Très simple d'accès, le bourrin a tendance à ne pas réfléchir et tire dans le



Vous risquez de vous lier d'amitié avec des êtres mmés les Gris, sortes de Roswell en plus grands.

Une question d'organisation(s)

i les tribulations de J.C. Denton voyaient surtout s'af-onter l'UNATCO et la NSF, celles d'Alex D. proposent en plus d'organisations qui en auront après vos ser-ces. Voici une liste de celles-ci, ainsi que leurs moti-ations.

La World Trade Organisation (WTO) croit au progrès conomique et au matérialisme par-dessus tout. Pour ux, la clé d'une société heureuse est la possession. Ils availlent avec de nombreux gouvernements.

L'Ordre, dirigé par Sa Sainteté, se veut le contraire de WTO, prêchant le bonheur par la nature sans besoin atériel.

Les Templiers forment une organisation extrémiste ui aimerait que la technologie appliquée au corps humain soit totalement éradiquée. Pour eux, celui-ci est sacré.

- Tarsus est une chaîne d'écoles assurant l'enseignement de personnes nanotechnologiquement modifiées.
- Les Omar sont des êtres qui n'ont plus rien d'humain suite aux nombreuses modifications qu'ils ont subies. Les ennemis directs des Templiers.
- Les Illuminati naquirent au XVIIIe siècle. Cette secte a pour but de ramener la paix en contrôlant tous les gouvernements du monde, par tous les moyens...

Deus Ex
Invisible War


Cette jeune femme aux airs de Britney Spears s'appelle NG. Un hologramme à qui il est bon de se confier…


Les Omar ont l'air inquiétants mais il n'en est rien… tant que vous ne les embêtez pas.

tas pour ensuite pénétrer la pièce demandée. Une bonne gâchette et de nombreux multitools (sorte de tournevis-décodeur) sont requis. Deuxième option : le ninja. Plus difficile à jouer, il se fond dans le décor, passe par les conduits d'aération et place éventuellement quelques coups par-ci, par-là, histoire de s'assurer qu'il n'y aura plus de gêneurs. Troisième option : l'ingénieur informaticien. Profitant de ses connaissances en informatique, le monsieur usera de tout ce qui possède des circuits imprimés (robots, tourelles, caméras) pour se frayer un chemin. Sachant que l'on se cantonne rarement à un style précis, la variété du gameplay n'en est que plus ébouriffante. Pour parvenir à cette surpuissance, vous devrez customiser votre avatar via des biomods disséminés un peu partout. Adieu les points d'expérience du premier opus. Il s'agira d'améliorer les capacités qui colleront le mieux à votre personnalité. Les possibilités qui s'offrent à vous sont très nombreuses : invisibilité, hacking, vitesse, immunité aux poisons, force accrue, vision à travers les murs, bonds de kangourou, j'en passe et des meilleures, tout cela vous servira à avancer. De même, les armes trouvées pourront être upgradées à souhait par un silencieux ou des munitions explosives. Les missions sont souvent du même acabit (retrouver quelqu'un ou des infos), mais l'aventure principale s'avère haletante, prenante et grisante, tout autant que les sous-quêtes.

Invisible War allie une qualité visuelle indéniable à un gameplay étonnant

À couper le souffle

Pour scotcher son homme, il aura fallu que l'équipe d'Ion Storm fasse preuve d'un grand soin sur le plan technique. Car autant le dire, la réalisation d'Invisible War a tout d'une grande. En premier lieu, des effets lumineux tout simplement exquis. La gestion dynamique de la lumière donne véritablement vie aux décors et à tout ce que vous croisez. Les ombres sont saisissantes de réalisme. Qui plus est, Invisible War arbore de fiers graphismes, fins, détaillés surtout au niveau des visages criants de vérité. Les différents lieux visités bénéficient d'un design magnifique. Les animations se montrent convaincantes. L'ambiance sonore s'en tire plus qu'honorablement, avec des bruitages parfaits, des doublages dans le ton et des musiques discrètes. Tout ceci favorise une immersion totale, dans cette atmosphère futuriste à la *Blade Runner*. Notons quand même que la physique des corps et objets prête parfois à sourire, du fait qu'ils semblent n'avoir aucun poids. Il ne sera pas rare de renverser une chaise en la bousculant à peine et admirer un cadavre catapulté par vos soins démontrera qu'il tient davantage du pantin désarticulé. L'interface, quant à elle, a été parfaitement pensée pour la Xbox, d'une grande simplicité et d'une esthétique classieuse qui ne surcharge en aucun cas l'écran. Votre inventaire est accessible très rapidement, tout comme les renseignements sur le lieu et le menu biomod. Néanmoins, on peut reprocher certaines choses à ce soft. D'abord, d'avoir simplifié la recette du jeu original. Les « munitions » universelles ne représentent pas une idée grandiose, par exemple. Ensuite, c'est tout de même bien court. Une quinzaine d'heures tout au plus. Certains chargements entre des zones d'une ville vous feront patienter vingt secondes, ce qui peut démotiver pour les mini-quêtes. L'I.A. peut également apparaître laxiste par moments. Fixez quelqu'un flingue à la main, jetez-lui un vase à la tête, il ne fera que s'offusquer avec des remarques assez ridicules. Enfin, les cut-scenes sont d'une rigidité frustrante, façon KOTOR. Vous allez me dire : « Cela entache-t-il vraiment le gameplay ? » Pas le moins du monde. Vous pourrez vous abandonner corps et âme à ce nouveau chef-d'œuvre qui, à défaut de devenir une référence comme son aîné, possède tous les stigmates de la réussite incontestée.

Plume

Notes



Technique
Le moteur Havok qui servira pour Half-Life 2 surprend par moments.



Esthétique
Environnements, personnages, design des robots et des armes : du bon boulot !



Animation
La console est souvent mise à rude épreuve et la fluidité s'en ressent grandement.



Maniabilité
Une ergonomie très clean, accessible et un bon contrôle du personnage principal.



Sons
Voix et bruitages de haute volée, musiques bonnes mais peu présentes.

16 **Durée de vie**
10 heures environ. Mais 4 fins et surtout le plaisir de tenter l'aventure autrement.


Plus
Liberté, interactivité, interface, gameplay, réalisation, ambiance, scénario…

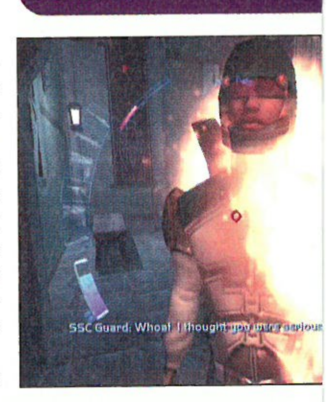

Moins
Cut-scenes bif bof. Chargements longs. Manque de « masse » des objets.



Note d'intérêt

Plus loin…

Ion Storm Austin nous prépa[…] une autre bombe pour cet[…] année : Thief Deadly Shadow[…] 3e épisode d'une série conn[…] chez nous sous le nom de Da[…] Project. Incarnant le vole[…] Garrett, vous vous infiltrer[…] partout, parce que c'est vot[…] dada, en vous tapissant da[…] l'ombre. Autant dire que no[…] avons hâte de voir ça.



L'avis de Plume

J'ai détesté Deus Ex au point de lui décerner un Mégastar. Il est certain que les amateurs du premier épisode se sentiront lésés. Pourtant, en s'ouvrant à un plus large public, Deus Ex n'a, selon moi, rien perdu de son ambiance, et vu que la réalisation dépote… C'est trop bien d'être biomodifié !

L'avis de Keem

Moins enthousiaste que Plumo concernant l'aspect visuel du titre, je ne me suis pas moins laissé envoûter par cette aventure enrichissante desservie par un scénario haletant et de nombreux rebondissements. Plonger dans DEIW, c'est avoir la garantie d'un vrai dépaysement ludique.


koei
www.koei.com
thanks!
25th
KOEI's 25th Anniversary
Xtreme Legends
DYNASTY WARRIORS 4
Nouveau ! Xtreme Mode
Engagez-vous dans des batailles gérées aléatoirement. Procurez-vous des armes spéciales avec les points gagnés et battez-vous pour survivre !
Nouveau ! Mode Légende
Vivez l'aventure extraordinaire des héros légendaires de Dynasty Warriors. Chaque guerrier possède son propre scénario. 42 nouveaux niveaux.
Nouveau ! Caractéristiques inédites
11 niveaux d'armes, objets originaux, mode challenge, niveaux débutant à expert, et plus encore…
DW4 REMIX !!!
Jouez DW4 XL seul ou avec Dynasty warriors 4 pour en optimiser le contenu
DISPONIBLE
12+
www.pegi.info
Each game sold separately. Dynasty Warriors, Xtreme Legends, and the KOEI logo are trademarks or registered trademarks of KOEI Co., Ltd. ©2003 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The rating icon is a trademark of the Entertainment Software Association.
© 2004 THQ Inc.THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
THQ
www.thq.fr
PlayStation®2



Genre Action

kill.switch

Oui, kill.switch fait dans l'action pure et dure, chef ! Oui, ça tire dans tous les sens, chef ! Oui, nous avons débusqué quelques nouveautés intéressantes, chef ! Oui, j'ai été bien surpris, chef ! Oui, je ferai mes 100 pompes, chef ! Oui, je ne suis qu'une moisissure putréfiée, chef ! Oui, chef, j'vais me la boucler. Chef, oui, chef !

Le plaisir… quelle bien étonnante et subjective notion. C'était un matin d'hiver. Sur mon bureau traînait nonchalamment kill.switch. Un CD tout ce qu'il y a de plus banal contenant un nouveau jeu d'action militaire sur PS2. Zouper. Soupir et vaguelettes de souvenirs. Je m'en souvenais, c'était en mai. Même que mon premier contact avec ce fameux kill.switch s'était effectué dans une kermesse géante : l'E3. Là, il m'avait tendu son pad, perdu parmi la masse de titres bruyants et pas toujours convaincants. À l'époque, j'y avais joué… hum… allez, 5 minutes ? Peut-être moins même remarquez. Depuis, je dois l'avouer, ma mémoire avait dû être formatée suffisamment de fois pour en gommer toutes réminiscences. Pour moi, kill.switch, c'était un jeu bourrin et limité. Pourtant, aujourd'hui, à l'heure du test, je me rends compte de l'ampleur de mon erreur. J'avais tout faux. Pourquoi ? Tout simplement parce que kill.switch est un jeu vraiment bourrin et limité, certes, mais un jeu diaboliquement accrocheur surtout. Préparez le « martifouet », oui, Namco je me prosterne devant toi. Oui, j'ai péché…



Pas bêtes, vos ennemis préfèrent rester à couvert en vous lançant des grenades à l'intérieur de la pièce. Mal barré, Joe…

fiche technique

Éditeur	Namco
Développeur	Namco (Japon)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Élevée
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	15
Spécial	Scénario alambiqué
Existe sur	Xbox (aux US)



Les militaires semblent avoir développé un ancestral art de la pose. Fire at will !

La difficulté monte en flèche vous obligeant à frapper avec minutie. On est loin de l'infiltration remarquez…



Le niveau du tanker sous la pluie rappelle singulièrement l'ambiance du prologue de MGS2.

L'heure des révélations !

Commencer une partie de kill.switch procure une étonnante sensation. Comment définir en effet cette délicate impression de découvrir un jeu follement basique ? Graphismes fins, mais loin d'être ultra soignés, ambiance sonore convaincante par ses bruitages, mais crispante par ses musiques technoïdes et gameplay direct, voire franchement bourrin… Oui, mais voilà, derrière ses atours de jeu arcade mal fagoté, kill.switch propose quelques idées finalement plus judicieuses qu'escompté. La première révélation intervient lorsqu'on prend conscience du caractère « O conceçao » de vos adversaires. En effet, rarement jauge de vie ne s'était aussi vite estompée dans un titre soi-disant « arcade ». Du coup, au lieu de bêtement foncer dans le tas et de mordre irrémédiablement la poussière, le joueur non lobotomisé comprendra qu'il faut se servir du décor pour avancer à couvert. Premier bon point, il est possible de se dissimuler un peu partout. Une simple pression sur la touche L1 fera l'affaire, tandis qu'à l'écran votre Rambo pixellisé se plaquera amoureusement contre un mur, un jerrican, une carcasse de jeep encore flambante… Mieux encore, ce dernier peut, tout en restant à couvert, brandir son arme et tirer en aveugle. Intéressant. D'autant plus que la précision en pâtit et qu'il faudra alors prendre des risques pour montrer sa truffe humide et ainsi concentrer ses tirs. Réaliste dans son approche, mais très nerveux dans la manière de se jouer (ça mitraille dans tous les sens), kill.switch fait très vite monter la tension. Bourrin certes, mais pas crétin !



Lorsqu'ils sont balayés par une rafale de fusil mitrailleur, les ennemis volent avec classe.

Action et réflexion

Aussi étonnant que la vie apparue sur ce pauvre caillou sphérique qu'on appelle la Terre, oui, l'histoire de kill.switch se révèle bien plus complexe que prévu. On navigue en pleine matrice, avec des flash-back déroutants et un scénario mélangeant sans vergogne réalité et jeu vidéo. D'autant plus troublant que de mystérieux intervenants commenteront vos exploits dans le jeu, comme s'il s'agissait des actions d'un simple, euh... « jeu »... Une double lecture plus déstabilisante qu'il n'y paraît.





Cet anneau luminescent indique la localisation de vos objectifs. Plus arcade, tu meurs. Aaaah, chuis mort !

L'art de la confrontation

ttention toutefois, n'allez pas non plus prendre la production Namco pur un ersatz de Metal Gear. En effet, si certains niveaux (hum... le nker sous la pluie !) font des références évidentes, le principe reste utefois singulièrement distinct. Au cours des 15 missions qui comosent l'aventure, les objectifs restent donc simples, pour ne pas dire mplistes. Il s'agit donc la plupart du temps de nettoyer intégralement périmètre, de rallier un point A à un point B, au mieux de placer ielques pains de C4 pour pimenter un peu la sauce. Pourtant, une is de plus, à cause d'une difficulté vite croissante, chaque mission quiert une vraie concentration. Surtout que l'intelligence artificielle vos ennemis se révèle plutôt surprenante. En effet, si la plupart de s terroristes de l'impossible jouent le rôle de vulgaire chair à canon, s derniers font preuve de belles aptitudes stratégiques. En utilisant en la topographie des lieux, ils parviennent souvent à vous prendre revers, ou à envoyer des hommes faire diversion, pendant qu'une couade part se mettre à couvert. Il devient donc vite essentiel garder une vision la plus globale des lieux, et de se placer de manière suffisamment intelligente pour ne pas se faire contourner trop aisément. Facile à dire, mais moins évident à mettre en œuvre lorsque, face à vous, se dresse une tourelle de tir surélevée et une demi-douzaine de terros, la kalachnikov fièrement brandie dans votre direction. Pas de doute, kill.switch parvient habilement à mettre la pression. Môman... Pour compenser sa difficulté corsée, kill.switch emprunte à Halo son système de régénération. En effet, il est possible de regagner de la vie en s'immobilisant un moment. Pratique, voire essentiel. Le plaisir vient aussi de l'utilisation des 8 armes présentes dans le jeu. En effet, les munitions n'ont rien d'illimité, et il vous faudra jongler entre les grenades, M4 Assault Rifle et autre fusil de Snipe en fonction des situations. Une nouvelle preuve de l'importance conférée à l'aspect tactique. Bien sûr on regrettera que les caméras n'aient pas été mieux gérées (vous aurez à les recadrer constamment), que les ennemis manquent de variété ou encore que la durée de vie se révèle somme toute limitée, mais dans le fond, kill.switch remplit plutôt bien son contrat. Ce dernier était simple : produire un jeu d'action explosif, intense, et prenant. Certes moins captivant qu'un Freedom Fighters, kill.switch devrait donc néanmoins convaincre les amateurs d'expériences militaires sans concession...

Gollum

Notes

13 Technique — Une réalisation décente sans être époustouflante. Aucun effet diabolique, pour un moteur bien sobre.

14 Esthétique — Des environnements diversifiés et à l'ambiance correcte. Le héros possède un bon style.

15 Animation — Votre personnage court comme un demeuré, mais ses poses défensives ont carrément la classe !

13 Maniabilité — Les sticks analogiques PS2 sont définitivement trop sensibles. On doit aussi souvent recadrer la caméra.

14 Sons — Musiques oscillant entre la techno pourrie et l'ambiance plus convaincante. Bruitages pêchus.

14 Durée de vie — La durée des 15 missions reste variable, mais on peut s'amuser à revenir nettoyer un stage.



Plus — Le gameplay novateur. L'intensité des missions. Le principe simpliste, mais efficace.



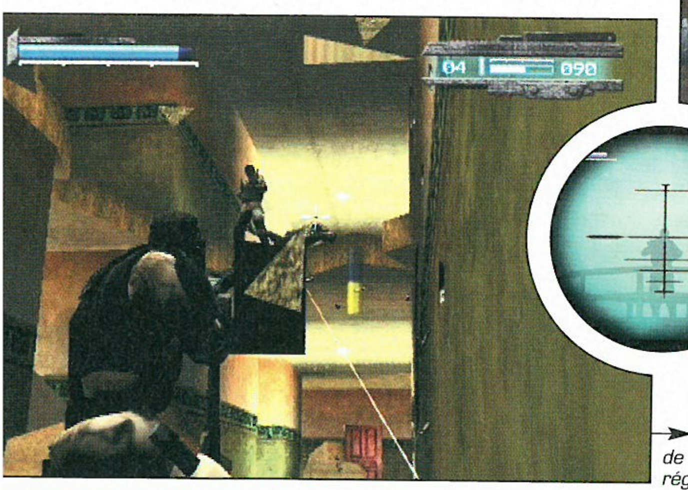
Moins — Un shoot assez dirigiste. Les caméras à recadrer en permanence. La difficulté monte en flèche.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

En Europe, à l'image d'I-Ninja le mois dernier, kill.switch ne sera disponible que sur PlayStation 2. Sony et Namco ont dû passer un deal des familles. Dommage pour les possesseurs de Xbox qui étaient en droit d'attendre ce titre, déjà dispo sur la console de Billou aux States.

Un bidasse sacrément efficace !



Petit regret, les angles de caméra demandent des recadrages réguliers, voire permanents. Si, si.

La guerre, ça fait mal ! Solitaire face à des dizaines de terroristes, vous allez devoir faire jouer les réflexes.



Tirer en aveugle, voilà la vraie nouveauté de kill.switch. Tout bête, mais jubilatoire.

'avis de Gollum

s l'aurez compris, malgré des limites évidentes, kill.switch n'en demeure pas moins titre explosif. L'action y est intense, le rythme trépidant et la difficulté suffisamment vée pour proposer un challenge haletant. N'espérez pas découvrir un chef-d'œuvre, e un titre bien pêchu et plutôt sympathique après tout. C'est l'essentiel, non ?

L'avis de Teckos

Toute l'efficacité de kill.switch réside dans sa simplicité. Les manipulations sont simples, faciles à maîtriser, laissant par conséquent toute liberté à la résolution du problème posé : un décor et des ennemis à abattre. On ne s'encombre pas de difficultés annexes (quoique la caméra parfois...) pour un plaisir brut, un brin tactique.

Machine **PlayStation 2** Genre **RPG funky**

Final Fantasy X-2

Musique top funky. Sourires ultra bright. Oui, lorsque Final Fantasy prend des airs de Star Academy, les amoureux de quêtes tourmentées risquent de tituber. En offrant au 10e épisode de sa saga mythique une suite 100 % poudre aux yeux, Square prend un pari osé. Finis les drames, place aux femm... euh... aux nunuches !

La saison du Nagi permet à Spira de respirer enfin. Deux paisibles années se sont en effet écoulées depuis l'anéantissement de Sin. Bercé par un doux soleil, le royaume retrouve donc avec allégresse son ère de paix. Mais pour la belle Yuna, qui dit victoire sur Sin, sous-entend aussi la perte de tous ses pouvoirs comme l'ensemble des Grands Prêtres Invocateurs. Les invocs ? A pu ! Au chômage technique, la belle brune pourrait se la donner grave et jouer les stars à domicile, mais non, la jeune femme reste hantée par un pesant souvenir. Remarquez, il faut comprendre la pauvre choupinette, car depuis qu'il a été happé par ce maudit maelström d'énergie, son beau Tidus lui manque. Trop dure la vie... Jusqu'au jour où cette chipie de Rikku découvre une Sphère contenant le message d'un garçon ressemblant vaguement au blondinet Blitzballeur ! Du coup, trop in love, Yuna décide de tout plaquer sur le champ ! Timide, imprévisible et depuis peu plutôt sexy, oui, la nouvelle Yuna va vous en mettre plein les yeux ! Et encore vous n'avez pas vu ses copines. Pas de doute, les scénaristes ont visionné toutes les dernières sitcom bien neuneu et ont décidé de créer le trio ultime, symbole du « Girl Powaaa » cher aux Spice Girls ! Que de références. Ainsi, à l'image de tout girl's band qui se respecte, chaque « perso » doit posséder une personnalité propre. Pour épauler Yuna, la fille réservée mais glamour, vous retrouverez donc Rikku et Paine. C'est simple, en deux ans, Rikku est passée de la p'tite fille espiègle à la bonasse cruche à souhait sur laquelle la plupart des personnages du jeu vont fantasmer. Et pourtant, par ses attitudes ultra clichées et ses blagues top *Ok Podium*, cette blondasse attire les baffes comme un ruban à mouches ! Impressionnant. Mais n'oublions pas Paine, la petite nouvelle. Alors qu'elle doit être très sympa dans la vie, cette dernière joue ici le rôle de la gothico de service. En retrait, d'apparence garçon manqué, mal dans sa peau, ne décrochant pas un mot, Paine (rien que le nom et tout est dit) incarne la rebelle au grand cœur. Surtout ne me dites pas que vous ne trouvez pas ça un peu léger pour des héroïnes de RPG Square... Qu'importe, aujourd'hui notre trio de girls dans le vent s'apprête à sillonner le royaume de Spira, non pas pour sauver le monde, mais juste pour retrouver un beau gosse perdu. Une seule certitude : passer une cinquantaine d'heures avec ces chipies, croyez moi, ça pousse à l'introspection...

Quand Spira titube, Final Fantasy X-2 prend des allures de prime de Star Academy ! Well, well, well...



Résolument orienté vers un public féminin, ce RPG s'illustre par sa fraîcheur ou son inconsistance, au choix.



Plus étoffé qu'il n'y paraît, le Dress Up System offre une belle variété à l'aventure. Étonnant, Franck Provost n'est pas de la partie...

Quelques rebondissements à l'eau de rose viendront rythmer les débats. Mais qui est la vraie Yuna ?



À chaque nouvel objectif, ce magnifique écran apparaîtra. Oui, les puristes risqueront l'apoplexie !

Bienvenue au Club Med !

Premier choc, sous ses allures de vaste soap-aven ture, Final Fantasy X-2 est découpé en missions Oui, des missions dans un FF ! Le déroulement se veut donc aussi simpliste que le scénario. Dans votre



De très nombreux mini-jeux viennent dynamiser l'aventure. Ici, une chasse très classe.

fiche technique

Éditeur	Square Enix
Développeur	Square Enix (Japon)
Genre	RPG funky
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Faible
Continues	Sauvegardes
Nbre de persos jouables	5
Spécial	La suite d'un FF ? Non ?!
Existe sur	Rien d'autre

Rikku dans toute sa blondeu... euh... sa splendeur ! Et si vous la voyiez bouger, au secours !



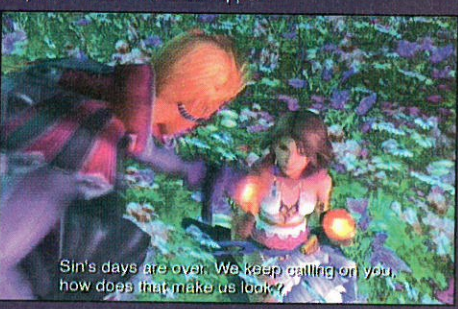
Dès les premières heures de jeu, ıus aurez accès à la carte du monde. vous les joies du tourisme virtuel...

ıperbe aéronef, vous attendez que le capitaine (qui ·gne ouvertement sur le postérieur de Yuna) détec- de nouvelles Sphères. Là, bingo, les girls n'en ›uvent plus. Elles gloussent à tout rompre, se potent dans les mains et prennent la pose comme ; Drôles de Dames avant de choisir leur desti- ıtion sur une carte où apparaissent lieux et objec- s. Une technique qui permet de briser l'aspect éaire de FFX en vous offrant la possibilité de sélec- ınner l'ordre dans lequel vous effectuerez les meuses « missions ». À noter d'ailleurs qu'à par- du second chapitre (l'aventure en compte 5), us pourrez aller où bon vous semble afin de rem- r des objectifs, ou juste pour flâner et faire grim- r son XP. Teu, teu, teu, revenons à nos moutons uleur platine. Sur place, vous retrouverez toutes ; régions visitées dans FFX (Bevelle, Guadosalam, ; ruines de Zanarkand, le Mont Gagazet, les forêts Macalania, Besaid, etc.). Rien n'a vraiment chan- , hormis un ou deux passages alternatifs créés ur l'occasion. Qu'importe, l'exploration reste cessoire et les missions aux allures de mini-jeux river les premières en haut d'une tour, se dégui- ser pour rentrer chez Leblanc, abattre un nombre donné de créatures en un temps record, etc.) s'en- chaînent rapidement. D'ailleurs, la plupart du temps, il s'agit juste de courir d'un point A à un point B (peu distant), tuer le boss qui vous attend bien sage- ment à la fin du chemin et récupérer la précieuse Sphère. Un joli message « Mission Accomplie » vien- dra alors créditer votre performance sous les hour- ras de la foule. Well, well, well. Difficile de savoir quoi penser tant cette pratique détonne dans un Final Fantasy. Dans le fond, FFX-2 se vit plus comme une succession de petits défis pas trop compliqués (les combats n'ont rien d'insurmontable) qu'on vien- drait picorer à l'envi dans l'esprit « Tiens, j'ai une heure devant moi, j'vais me faire deux mis- sions ce soir ». Même Paco Rabanne pour- rait le prévoir, les puristes risquent d'être clairement déconcertés, mais les néophytes du RPG « à l'ancienne » trouveront peut-être l'approche rafraîchissante... Si tant est que les pitre- ries des trois écervelées ne les lassent pas trop ! Pour sauver le monde ici, on ne sort pas l'épée, mais on donne des concerts live. Si, si...

Légèreté ou profondeur ?

Vous connaissez l'histoire du verre à moitié vide, ou à moitié plein ? Eh bien lorsqu'on évoque la richesse intrinsèque de FFX-2, c'est un peu la même chose. En effet, s'il est possible de finir l'aventure assez rapide- ment pour un FF (comptez tout de même une bonne vingtaine d'heures), il existe une multitude d'à-côtés. Du coup, il existe 4 fins qui diffèrent selon votre pourcen- tage de complétion de l'aventure. Pour cela, vous aurez le choix entre vagabonder librement en remplissant quelques quêtes annexes, ou bien visiter des lieux bien précis indiqués comme des « hot spots » et faire ainsi avancer le schmilblick. Notez aussi que lorsqu'on finit le jeu, un « New Game + » apparaît en page d'accueil, vous permettant de revivre l'histoire avec votre équipe- ment, vos connaissances en Al-Bheid et vos habilités acquises. Pas mal, c'est nippon...





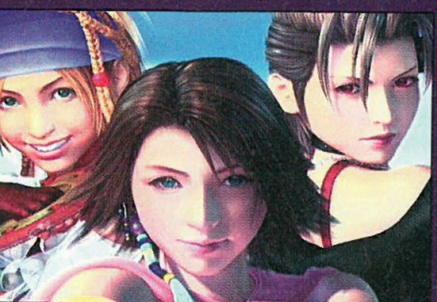
Défilé de mode, collection Square

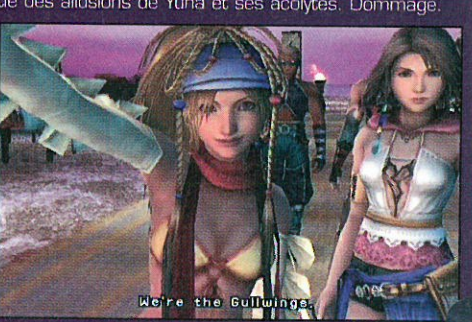
Mais au-delà de l'ambiance générale, la qualité d'un Final Fantasy se juge sur l'intérêt de son système de combat. Et là, Final Fantasy X-2 surprend une fois de plus. En effet, malgré ses allures d'épisode light, « Ex Two » se paye le luxe de proposer un principe claire- ment original rappelant même l'époque de FFV et son mode de classe de personnages. Si le cœur de ce système puise sa force dans les « déguisements » (ces transformations remplaçant les traditionnelles Invocations), il possède toutefois une double articula- tion. Ainsi, il est important de ne pas confondre « Vêtisphère » et « Palette ». En effet, si le premier élément établit votre classe de personnages (Voleur, Chanteur, Mage Blanc, Bretteur, etc.), et donc vos capacités potentielles (un mage utilise la magie, un bretteur une épée, etc.), en revanche le second est une sorte d'échiquier sur lequel vous aller placer vos attribu- tions pour bénéficier de



Le périple de la frustration

ı a beau retourner le problème dans tous les sens, ıaque type de joueur aura une raison valable de se ɛntir lésé par Final Fantasy X-2. En effet, si l'aventurier ›ant triomphé de Final Fantasy X percevra la délicate ›stalgie qui émane de cette suite (Yuna évoque sou- ınt le passé, d'anciens personnages font référence à des passages anthologiques), en revanche, le sacro- saint dépaysement ne sera plus de rigueur (90 % des lieux et ennemis sont ici réutilisés). À l'opposé, le néo- phyte découvrant Spira sera émerveillé par les décors enchanteurs... mais ne pourra pas comprendre la moi- tié des allusions de Yuna et ses acolytes. Dommage.





Final Fantasy X-2

bonus supplémentaires (gain d'attaque, de défense, de magie, etc.). Lors des combats, les déplacements ont aussi sensiblement gagné en nervosité. Les positions sont mouvantes (fini l'alignement) et il est possible d'effectuer des attaques simultanées (les Chain Combos) en respectant un bon timing. L'ensemble se révèle donc bien plus complexe et intéressant qu'il n'y paraît, même s'il faut avouer que la balance de chaque classe de personnages n'est pas toujours très équilibrée. Ainsi, sur la quinzaine de jobs disponibles, certains se révéleront vite dispensables. En tout cas, le message est clair : c'est trop bien de se déguiser !



Kimahri, Wakka et Lulu effectueront quelques habiles featurings. Notez que la très gothique Lulu est désormais enceinte de Wakka. Too cute...

Les atours d'un Final Fantasy, le velours de la Star Academy

Beaucoup de bruit pour rien ?

Qu'on aime ou non la nouvelle orientation, ce Final Fantasy X-2 possède un mérite évident, celui d'innover. Une attention louable quelque peu tempérée cependant par des idées pas toujours très bien cadrées. À commencer par l'apparition d'une nouvelle touche d'action permettant à Yuna de franchir les précipices en sautant. Une dimension « jeu de plate-forme » qui, si elle n'a rien de déplacé, se révèle particulièrement mal exploitée. Sauts trop brusques, jouabilité mal réglée... S'il n'y a pas non plus lieu à crier au scandale vu le caractère anecdotique de cet ajout, les développeurs auraient clairement dû opter pour un saut automatique. On remarquera aussi quelques errements techniques comme une synchro labiale souvent défaillante, l'absence de voix en français (le jeu est en anglais sous-titré en français) et une adaptation qui fait de nouveau passer le mode 60 Hz à la trappe. Déplorable. Pourtant, ne nous voilons pas la face, ce FFX-2 ne s'adresse pas directement aux adeptes du RPG, mais plutôt, à l'image de la « nouvelle Yuna », à un public plus féminin soucieux de s'amuser et non de philosopher sur le sort du monde. Commençons par un constat, celui évident voulant que du début jusqu'à la fin de l'aventure, votre équipe ne soit finalement constituée que par les 3 héroïnes de base. Ici, pas la moindre once de virilité, aucun gros mec costaud jouant les machos de service. Même les héros masculins annexes se montrent très androgynes. Ensuite, et c'est bien plus symptomatique, les messages contenus dans le scénario véhiculent des valeurs typiquement féminines. On parle d'émancipation, d'amour, de crise de jalousie, de mode, de confiance en soi... et on croise même Lulu, la sorcière noire de FFX, alors qu'elle est enceinte de Wakka. Bien évidemment, le trio infernal sera tout attendri et en fera des tonnes sur le registre « Aaaaan, un bébé ?! C'est trop mimi ». Pas de doute, FFX-2 joue la carte de la quête initiatique pour fille. Du coup, pas vraiment mauvaise, mais tellement exubérante et par moments si exaspérante, cette suite décrédibilise sensiblement l'univers finalement recueilli de FFX. Pourtant, en cette période de cruelle disette de RPG, Final Fantasy X-2 a le mérite de proposer une épopée certes déconcertante, mais ô combien rafraîchissante. C'est tiraillé entre ces deux sentiments que l'amateur de RPG devra constamment naviguer. Décidément, Yuna, Rikku et Paine sont bel et bien de sacrées Drôles de Dames. Yaataaaa !

Gollum



La possibilité de sillonner la carte est à double tranchant. En effet, vous risquez de tomber sur des ennemis trop puissants pour vous...

Spira is in for a rough ride. Watch your backs.

Si le scénario passe un peu au second plan, les graphistes se sont en tout cas lâchés sur les expressions faciales.



Très nerveux, les combats ont clairement gagné en dynamisme. Un bon point !



Notes

15 Technique
Le moteur graphique de Final Fantasy X commence à vieillir, mais reste toujours très impressionnant.



17 Esthétique
Riche et dépaysant, l'univers de Spira invite à la rêverie bucolique. La touche Square fait mouche.



14 Animation
Des anim' vives lors des combats, mais des mouvements un peu précipités lors des phases d'exploration.

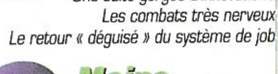


18 Maniabilité
Malgré des menus à rallonge, la prise en main, intuitive, ne pose aucun problème.



14 Sons
Bruitages convaincants, mais musiques pop légères. L'absence de Nobuo Uematsu est préjudiciable.

17 Durée de vie
Si l'aventure principale se révèle moins longue que ses prédécesseurs, comptez près de 80 h pour tout finir !



+ Plus
Une suite gorgée d'innovations
Les combats très nerveux
Le retour « déguisé » du système de job



– Moins
Certaines libertés décevantes
Une ambiance fifille top nunuche
Le scénario digne d'une sitcom



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Ne cherchez plus. Avec près de 2 millions d'exemplaires vendus au Japon, FFX-2 s'est imposé en 2003 comme le plus gros succès commercial sur l'archipel. Un raz-de-marée qui n'épargne pas non plus les États-Unis où le jeu a dépassé le million d'exemplaires écoulés en moins d'un mois. Quand légèreté rime avec rentabilité, il semble inutile de lutter...



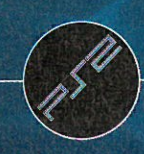
L'avis de Gollum

FFX-2 m'énerve par son côté « too much ». Trop de minauderies, trop de sourires niais, trop de scénario à la guimauve. D'un autre côté, l'univers reste attirant, le système de combat plutôt bien pensé, et l'on finit par se prendre au jeu de ce trio de nunuches. FFX-2 n'est pas une grande aventure, mais plutôt un passe-temps rafraîchissant.

L'avis d'Arnosan

Je ne prendrai pas autant de baguettes. Square Enix nous a pondu un FF atypique : une simulation de bonnes copines ! Scandaleux aussi de vouloir vendre de FF light au prix d'un vrai jeu innovant. Sans oublier que ce n'est même pas la version « International » avec tous les bonus ! À peine de quoi se remplir une dent creuse en attendant FFXII.

Machines **PS2, Xbox et GC** Genre **Action**







James Bond 007 Quitte ou Double

Pas de 007 dans les salles obscures pour l'hiver, mais une production vidéoludique qui en possède tous les atouts. Action, gadgets, voitures et jolies filles : quand le monde du cinéma fait plus qu'un simple détour sur consoles, ça donne Quitte ou Double.

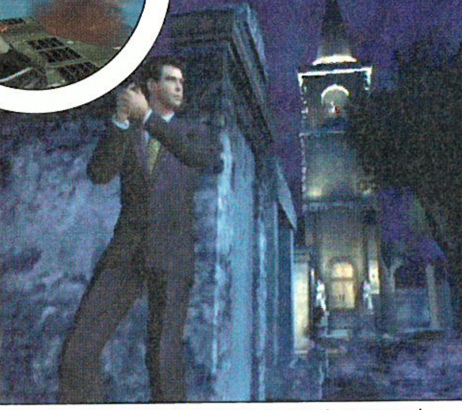
« Allô M. ? Oui, c'est James. Bon, je ne vais pas y aller par quatre chemins : j'ai un projet à vous exposer, my dear. Voilà, Nightfire et Espion Pour Cible, ça m'a bien fait marrer les années passées, mais, honnêtement, vous ne trouvez pas que je mérite un peu mieux ? Ce n'est pas que je sois fatigué par les FPS, d'autant que j'éprouve toujours un amour passionné à l'égard de GoldenEye sur N64, seulement j'ai comme qui dirait... envie d'un jeu vu à la troisième personne dans lequel action, infiltration et gadgets auraient la part belle. Mais attendez. J'ai le désir secret de chevaucher une moto, piloter une voiture, plonger en chute libre, conduire un tank ou un hélico et puis de distribuer des atemis aussi... Comment ça tout est déjà prévu ? What ?! Ça s'appelle James Bond 007 : Quitte ou Double ? Le grand méchant serait un ancien du KGB qui, déçu par l'actuelle Russie, envisagerait la conquête du monde en guise de lot de consolation ?! Et le tournage débute dans cinq minutes ?! Damned ! Le temps d'une dernière vodka martini et j'arriiiiiive ! » Hop, James enfile son costume et se retrouve propulsé dans une aventure de longue haleine qui possède les caractéristiques de la licence, à commencer par la mise en scène haletante. Comme toujours avant que la trame principale ne soit dévoilée, Bond doit passer par la case « intro spectaculaire » qui nous met dans le bain : ça va péter !



Exemple de « Bond moment », faire glisser sa moto sous un camion.

Le rallye se montre convaincant, sans atteindre des sommets.





En se plaquant contre une paroi, on prend le temps d'observer et de viser.



En pleine chute libre, une pause s'impose pour réfléchir au trajet !

Rien que pour vos yeux

Si tu ne vas pas au cinéma, c'est le cinéma qui viendra à toi ! EA Games semble être le seul éditeur à pouvoir nous lancer une telle affirmation. Car après des adaptations fidèles du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson, ayant entraîné une énorme participation des acteurs principaux, voilà qu'ils nous pondent une aventure originale de 007 tout aussi prestigieuse qu'une projection. Quitte ou Double implique davantage le toujours fringant Pierce Brosnan et se paie le luxe d'une distribution mirifique. Et je ne parle pas uniquement de doublage ! De grands noms (voir l'encadré) se sont impliqués dans le projet jusqu'à la modélisation, de façon à rendre crédible cette aventure et à lui donner un véritable cachet cinématographique. À la limite, il n'y aurait rien de choquant à ce que le soft soit adapté au ciné ! Tous sont modélisés comme il se doit. Lors des cinématiques, les visages offrent une synchronisation des lèvres bluffante ainsi que des expressions faciales de toute beauté. Le visage de Bond n'est d'ailleurs pas en reste durant une partie, on reconnaît l'homme qui le personnifie en un clin d'œil. Rah, mais non ! Ce n'est plus Sean Connery ! Techniquement, le jeu vaut son pesant de cacahouètes

Le dentiste de Jaws a quelques problèmes avec la taille de sa fraise.



fiche technique

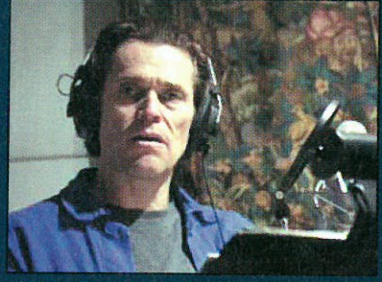
Éditeur	EA Games
Développeur	EA Games (États-Unis)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (49 Kb)
Nbre de missions	28
Spécial	Son THX
Existe sur	GBA

Coupez !

Willem Dafoe (*Sailor et Lula*, *Spiderman*, *Platoon*) joue le grand méchant de cet épisode, Nikolaï Diavolo. Pas de doute, le rôle lui va comme un gant. Il est aidé dans sa tâche par Katya Nadanova (le sculptural top model allemand Heid Klum, vu dans le clip *Love Foolosophy* de Jamiroquai) et ce bon vieux Jaws (Richard Kiel, l'interprète original !) qui n'est donc pas décédé dans *Moonraker*. Côté gentils, nous avons M et Q (Judi Dench et John Cleese), déjà vus dans les derniers films. Ajoutons à cela une assistante au laboratoire de recherche du MI-6 (Misaki Ito, mannequin japonais), une James Bond girl nommée Serena St Germaine (Shannon Elizabeth, *American Pie*, *Scary Movie*) et l'apparition en guest star de la chanteuse Mya, qui interprète la bande originale, et nous obtenons un casting qui arrache !


Shannon Elizabeth.


John Cleese.


Willem Dafoe.

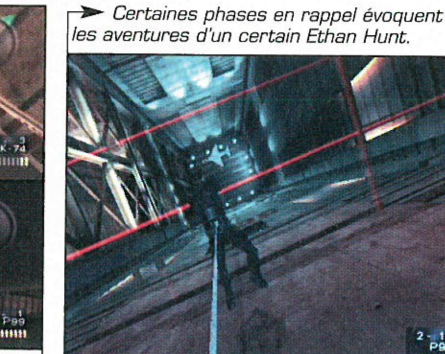
›s décors sont beaux, certains somptueux et surtout détaillés, malgré un ›iasing plutôt prononcé. Le rendu de l'asphalte lors d'une balade nocturne › Aston Martin ou la poursuite de Jaws à moto au crépuscule me rappel›nt que Need For Speed Underground vient de chez Electronic Arts. ›pression de vitesse comprise. Quelques ralentissements se font sentir ›rsque l'écran se trouve réellement surchargé en ennemis et explosions. ›s caméras posent problème dans les lieux étroits. Cela gêne parfois un ›ameplay qui, à défaut d'innover, permet toutefois de ne pas sombrer dans › monotonie, via une variété plus ou moins bien gérée.

Permis de tuer

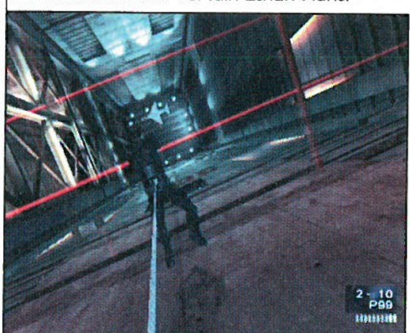
›rlons du mode solo de James Bond 007 : Quitte ou Double. Composé ›une trentaine de tableaux, certains n'étant que de l'entraînement, il vous ›oposera, en gros, d'alterner phases pédestres et motorisées. À pied, le ›au James usera de tous ses talents pour parvenir au bout de sa mis›on. Son « sixième sens » se déclenche par une pause, et correspond à › bullet time ultra lent durant lequel on peut analyser le terrain et les enne›s. Les gadgets de Q apportent aussi un soutien considérable. Le pisto› de rappel fait office de grappin. Accroché à celui-ci, vous pourrez ›éralement marcher sur les murs, tout en ayant les mains libres pour ›narder à tout va. Les petites araignées ou les voiturettes seront d'un ›and secours pour rejoindre des endroits inaccessibles ou péter à la tronche ›ssaillants bien planqués. Pour finir, une combinaison d'invisibilité sera dis›nible. L'homme trop bien sapé sait aussi se servir d'armes, se plaquer ›ntre un mur, s'agenouiller et se battre à mains nues, non sans rappeler ›ad To Rights. Tac, on désarme et hop, on écrase la tête contre un mur. ›parable. En sus, les séquences à moto, en voiture (avec dégâts visibles), ›lico ou tank se révèlent dans l'ensemble agréables, même si on retien› certaines inégalités de qualité et d'intensité. Une prise en main rapide › efficace, une difficulté progressive, des objectifs à la portée de tous et ›tout un dépaysement total : banco ! Pour coller à l'esprit chevaleresque de l'espion qui ne meurt jamais, vous devrez, parmi les objectifs d'une mission, concrétiser des « Bond moments », actes héroïques totalement dans la veine de la franchise : cascades, tir sur un lustre pour qu'il écrase les gardes en dessous, massage d'une jeune femme, etc. On s'identifie au bonhomme, quoi ! Pour les modes de jeu à deux, de bons moments vous attendent en coopération, racing (contre la montre) ou scramble (aux points). En vous montrant appliqué, vous débloquerez des personnages et arènes cachées pour le mode battle. Comme un film, ce 007 divertit mais ne laisse pas un souvenir indélébile. Enfin, si ce n'est pas la production du siècle, ça reste varié, explosif et sans temps mort ! Que demander de plus ?

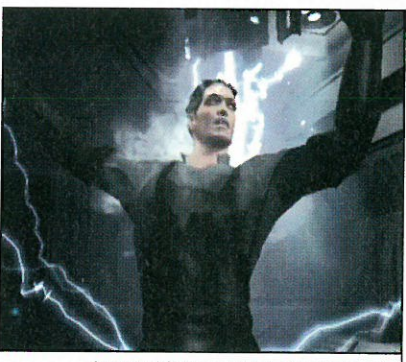
Plume

Tout ce qui fait le charme du héros de Ian Flemming sur pellicule se retrouve dans James Bond 007 : Quitte ou Double !



Le jeu à deux en coopération ›est pas déplaisant, bien au contraire.


Certaines phases en rappel évoquent les aventures d'un certain Ethan Hunt.


Jaws a bien du mal à changer les ampoules !

Notes

16 Technique — L'aliasing prononcé n'entame pas trop la réalisation léchée du titre.

16 Esthétique — Des décors variés et soignés, quel que soit le genre abordé.

15 Animation — Une bonne impression de vitesse sur les « courses ».

15 Maniabilité — Lorsque la caméra s'en mêle, la visée automatique devient gênante. Sinon, ça baigne.

16 Sons — Les thèmes sont excellents dans l'art de rythmer nos exploits.

16 Durée de vie — Tout seul, en coop ou en multi, il y a du biscuit.

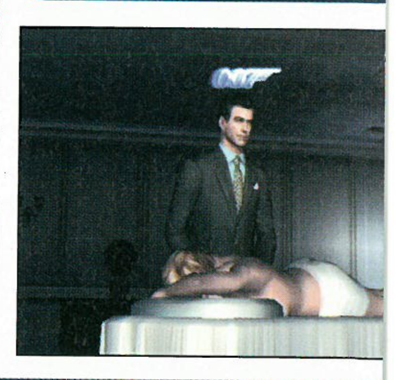
+ Plus — Du multijoueur classe. Le 7ᵉ art dans votre console. Super varié.

– Moins — Problèmes de caméras. Pas toujours soigné. Niveaux inégaux.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Un peu de culture james bondienne. Saviez-vous que le premier James Bond au cinéma n'était pas Sean « sex symbol » Connery ? C'est Peter « Inspecteur Clouseau » Sellers qui fut le 007 initial dans Casino Royale. Ce film est le moins connu, et pour cause : c'est une parodie avouée des films d'espionnage, que je vous conseille par ailleurs.



›'avis de Plume

›elle classe ce Bond ! Plaisant à regarder, avec un casting de nénettes à hurler ›, je suis un pervers), l'idée des « Bond moments » et les variantes de gameplay ›nt enchanté. En revanche, je regrette amèrement que les niveaux ne soient pas ›s aussi réussis. À coup sûr, cela en aurait fait un hit !

L'avis de Teckos

Ne passons pas à côté des choses simples... Rien à voir avec les saucisses Herta, c'est juste un constat. Celui que, grâce à la somme d'éléments simples (et au pognon), l'on peut faire des choses classes. Nul besoin de chercher de la subtilité dans le gameplay, le spectacle offert assure l'attrait du jeu.

Machine **Xbox** Genre **Action/Aventure**

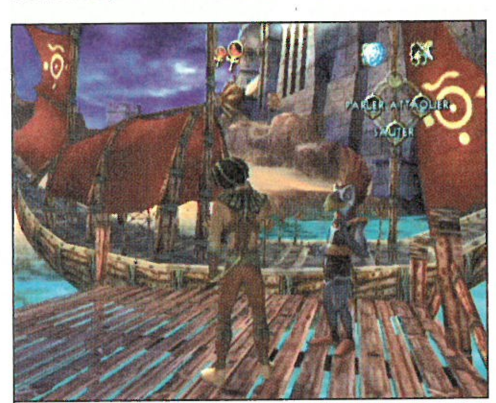


Sphinx et la malédiction de la momie

Osons la comparaison, soyons fous. Il y a comme un air de Shenmue dans Sphinx, sans atteindre toutefois la perfection du chef-d'œuvre de maître Sega. Et comme un air de Prince of Persia aussi. Comme quoi rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme !

Test

Le hardcore gamer (HCG) est une race en voie de disparition. Un statut d'espèce protégée devrait lui être accordé. Ainsi, un financement spécial pourrait être alloué à la production de jeux destinés aux HCG. Parce que la pandémie grand public fait de sérieux ravages dans la communauté ludo-numérique. Ouvrir les portes aux néophytes afin de démocratiser la discipline, pourquoi pas. Mais il ne faut pas oublier les nerds de base qui ont sacrifié leur puberté, et leurs économies, dans les salles d'arcade et les consoles en tout genre. Mais je m'emporte... Tout ça pour dire que Sphinx est à la croisée des chemins, et tente de concilier deux optiques : celle du grand public et celle des HCG. Risqué.



Une petite balade en bateau vous coûtera quelques scarabées. On peut effectuer autant de trajets que notre bourse nous le permet.



Les monstres peuvent être capturés et vendus. Il est aussi possible d'en acheter pour reconstituer la collection du musée d'Abidos.

fiche technique

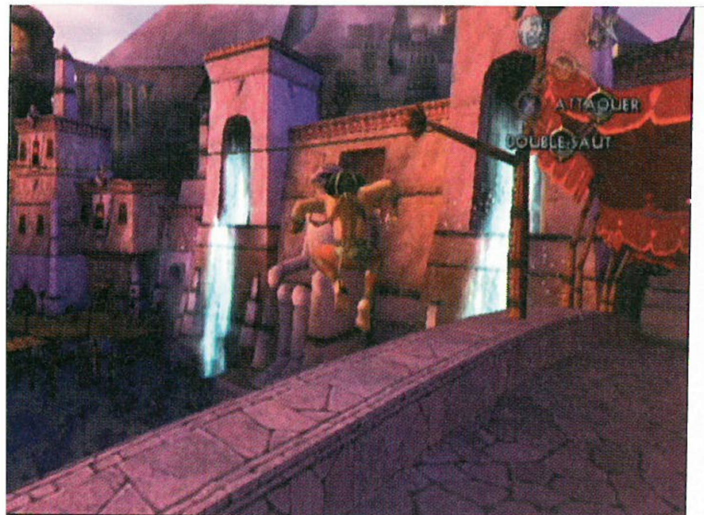
Éditeur	THQ
Développeur	Eurocom (G.-B.)
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'artefacts	Un bon paquet !
Spécial	Rien
Existe sur	GC et PS2

Lonely Planet

Associer Sphinx et Shenmue est peut-être un peu fort, je l'avoue. Pourtant, l'odyssée égyptienne procure de similaires sensations de liberté. La comparaison s'arrête là, le jeu d'Eurocom souffrant d'une intrigue monotone à des lieues de l'incroyable épopée de Ryo Hazuki. Jeune homme flirtant avec les divinités locales, Sphinx aurait pu se lancer dans le commerce. Mais son destin était ailleurs. Grand voyageur dans l'âme et habile combattant, c'est à lui qu'on fera appel pour lever la malédiction qui frappe le palais d'Anubis, ou bien celle qui a momifié le jeune prince Toutankhamon. Sphinx ne peut s'en sortir sans l'aide des habitants des cités qu'il traverse. Heliopolis est le paradis du chaland, une ville qui fleure bon le commerce. On peut y passer autant de temps que l'on veut, et même y revenir pou peu que l'on ait suffisamment d'argent pour prendr le bateau. Sphinx acquiert ses compétences au fil de mini-jeux et des défis qui lui sont lancés. Les aller retours entre Heliopolis et Abydos seront donc fr quents. Passer à côté des trésors de ces cités sera un tort. Leur architecture exprime une vision édulc rée de la grandeur des pharaons, et retranscrit ur atmosphère un poil conviviale due notamment à la pr



Parmi les nombreux mini-jeux, on retrouve le classique « suis la mélodie et reprodu les couleurs ». Hammer time



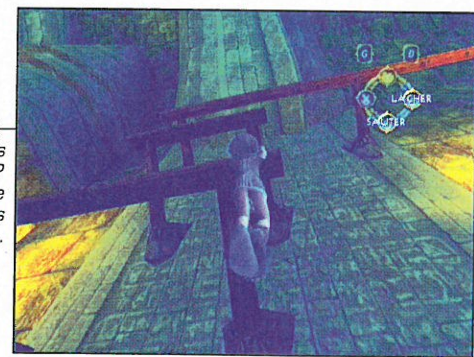
Sphinx plagie à tour de bras et nous lance une belle poudre aux yeux, séduisante pour les néophytes

ɪence sporadique de jongleurs, paysans et autres autochtones. Une mélo-lie lyrique d'où percent les notes de flûtiau nous laisse croire à une célé-ɪration villageoise. Les personnages ne parlent pas, mais s'expriment par ɪnomatopées. Un détail pas vraiment gênant somme toute. Mais il n'est pas ɪniquement question de batifoler et de faire son business. Sphinx laisse par-ɔis sa place à la momie, histoire de varier l'aventure.

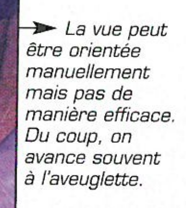
Mummy time

outy la momie n'est pas grand, mais il est vaillant. Telle une poupée vaudou, es tortures peuvent lui êtres infligées. Il peut ainsi devenir un excellent conduc-ɜur d'électricité ou de feu... Et rien ne le tue puisqu'il est déjà mort. Une idée ui revient régulièrement depuis Voodoo Vince ou Whiplash. Aplati comme ne crêpe, il se faufile entre des barreaux. Ses aptitudes sont aussi nom-reuses que variées. Hélas, le gros problème vient des caméras avec des angles proposés qui sont loin d'être les meilleurs. La progression s'opère souvent à l'aveuglette, que ce soit avec la momie ou avec Sphinx. Difficile également de combiner ou d'alterner rapidement plusieurs actions. Puisque le héros ne peut pas reculer lors des combats, la caméra reste du coup figée et c'est vite la pagaille. Un vrai casse-tête qui allonge de manière négative la durée de vie. Autre aspect rédhibitoire : le faible nombre des points de sauvegarde, et donc le Game Over que l'on se prend en pleine tronche et qui nous ramène à la dernière borne. Frustrant. Ces problèmes de réalisation entachent le semblant de créativité qui se dégage du jeu. On est parfois bousculé dans notre manière de penser, cherchant à trouver la solution avec de faibles indications. Le genre de comportement depuis longtemps assimilé par les fans de Zelda et consorts. Sphinx a clairement été façonné pour les petites cervelles américaines et européennes. Le titre d'Eurocom n'est pas intuitif mais laisse croire au joueur lambda qu'il est intelligent. L'univers créé autour de la mythologie égyptienne n'est que suggéré et tourné en dérision. Ça part un peu dans tous les sens cette histoire ! Les influences sont là, avec le palais maudit et les mécanismes à la Prince of Persia ou encore des phases de jeux similaires à celles d'un Star Fox. Mais le tout manque cruellement de cohérence. On ne se sent absolument pas concerné par le sort réservé aux protagonistes, la faiblesse du scénario y étant sans doute pour beaucoup. L'impression de platitude qui s'échappe des décors est flagrante et ça manque de vie tout simplement. Sphinx n'est cependant pas dénué d'intérêt. Alterner entre Sphinx et Touty la momie possède un certain charme. Les quêtes secondaires sont plutôt réussies, tout comme la possibilité d'utiliser les monstres. Certains étant explosifs, c'est à nous de les utiliser à bon escient et de les coller contre un obstacle pour le désintégrer... avec toujours les angles morts que la caméra ne gère pas très bien. Un titre qui laisse comme un air de déjà vu.

Karine



Les pharaons portaient-ils des culottes ? Difficile à dire avec ces maudites caméras...

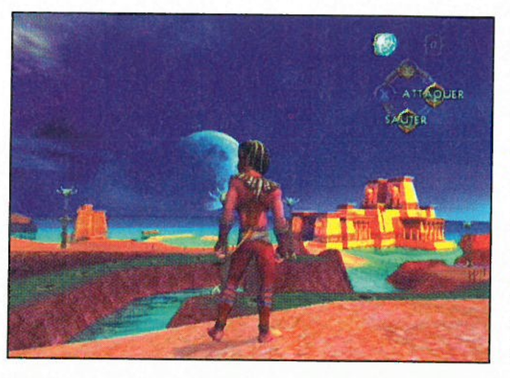


La vue peut être orientée manuellement mais pas de manière efficace. Du coup, on avance souvent à l'aveuglette.



Comme un petit air de Star Fox Adventures. Il y a beaucoup d'air dans Sphinx. Beaucoup de vide aussi.





Notes



14 Technique
Moteur 3D correct mais sans plus. Caméras rédhibitoires.



14 Esthétique
Une Égypte où la splendeur n'est que suggérée. Des couleurs parfois discordantes.



12 Animation
Fluide mais pas sensationnelle non plus. Le minimum syndical quoi !



14 Maniabilité
Les mouvements manquent de précision et de rapidité, surtout pendant les combats.



12 Sons
Le vide intersidéral. Mélodie moribonde en fond et sons qui éclatent lors de coups portés. Drôle de mélange.

16 Durée de vie
On peut passer un temps fou à réaliser les quêtes et défis secondaires. Un bon dosage avec la quête principale.



Plus
Progression à 2.
Liberté de penser.
L'Égypte des pharaons.



Moins
Sphinx, où est ton âme ?



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

On retrouve des effets sonores et visuels identiques à ceux d'Harry Potter et la Chambre des Secrets, développé par Eurocom. Sphinx ne possède cependant pas le charisme du jeune Potter et de ses homies from Poudlard.



Les bandelettes sèches sont un excellent conducteur d'électricité. L'effet disparaît si on tombe à l'eau. Logique où es-tu ?

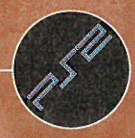
L'avis de Karine

n manque d'homogénéité qui trahit la maladresse avec laquelle les veloppeurs ont subtilisé les idées de titres somptueux. Sphinx n'en reste s moins une expérience plutôt agréable pour peu que l'on ait un peu de mps libre à lui consacrer.

L'avis de Teckos

Une association d'idées ne mène pas toujours à un concept plus grand. C'est un peu le constat que l'on peut faire de Sphinx qui, malgré des phases agréables, reste d'une grande platitude. L'univers est amusant, mais encore faut-il avoir envie de l'explorer.

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Aventure**



Castlevania Lament of Innocence

Castlevania is back ! Condamnée au purgatoire de la Game Boy Advance, suite à deux lourds péchés sur Nintendo 64, la série opère un retour en grâce dans une nouvelle demeure abritant 128 bits. Stupeur : Dracula n'en est pas le maître !

La généalogie se voit chamboulée. Les origines de la haine viscérale des Belmont envers tout ce qui est à la fois mort et vivant ne sont désormais plus attribuées à Dracula. Sonia (Castlevania Legends, Game Boy) n'est plus la première à avoir voulu en découdre avec les vampires. Alucard et elle (eh oui !) ne sont plus les patriarches d'une longue, interminable, lignée de chasseurs de vampires. Qu'en est-il alors, de la genèse de Castlevania ? L'histoire se situe au temps de la première croisade. Voilà un an que le Baron Léon Belmont, noble chevalier réputé invincible et son meilleur ami, le fin stratège Mathias Cronqvist, sont revenus de la « guerre sainte ». Dieu décida d'infliger à Mathias la mort de sa dulcinée. Terrassé, il resta cloué dans son lit, l'âme déchirée en deux. Des événements terribles commencent à se produire et des forces surnaturelles émergent. La source : un vampire dénommé Walter Bernhard. Selon Mathias, celui-ci retient Sara, la promise de son compagnon d'armes. Léon doit abandonner son titre et sa lame si la bataille qu'il engage présente des intérêts personnels. L'Église l'a décrété ainsi. Armé de son seul courage, il pénètre dans la forêt maudite... Contrairement à la coutume imposée dans les autres épisodes, Léon ne va pas batailler contre goules et zombies sur le chemin qui le mène au château hanté. Il rencontre le mystérieux Rinaldo Gandolfi, installé au pied de l'imposante bâtisse. Désireux de secourir les aventuriers défiant le souverain, il offre à Léon une protection magique ainsi qu'un fouet aux aptitudes étonnantes, qu'un certain Dracula goûtera de nombreuses fois dans le futur... L'homme, qui cache un douloureux passé, apportera toute son aide au cours de l'aventure, vendant potions, reliques et armures au Baron déchu. Il est temps de passer le pont-levis et de découvrir les richesses que recèle Castlevania: Lament of Innocence...

fiche technique

Éditeur	Konami
Développeur	Konami Tokyo (Japon)
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (123 Kb)
Nbre de niveaux	5 + stage final
Spécial	Mode 60 Hz, Dolby Pro Logic II
Existe sur	Rien d'autre



Certains ennemis énooormes donneront du fil à retordre... et de sacrés coups !



La Méduse n'aime pas qu'on la traite de monstre. Pétrifiant !

Reviens Léon !

Au lieu d'avoir un château complet à explorer, comme le proposait Symphony of the Night, le héros devra se téléporter dans cinq stages. Une fois ceux-ci purifiés, il aura accès au tableau final. Cinq niveaux, cinq ambiances, un seul constat : c'est absolument somptueux. Cette itération en 3D respecte les codes de la série tout en étant émaillée de graphismes admirables. De la pierre taillée à la plus petite toile, des lumineux vitraux aux reflets du marbre, chaque parcelle de décor dégage un parfum sombre, gothique, semblable à celui des illustres ancêtres de la série. On retrouve les thèmes habituels avec le même engouement : une cathédrale, un théâtre, un laboratoire, un jardin et des égouts. Petite touche de mauvais goût : des flèches disgracieuses désignant un passage. Les morceaux font plus qu'honneur à la saga, malgré une quantité faible (deux thèmes environ par tableau !). Certaines mélodies envoûtent clairement. Le doute quant à une éventuelle infidélité finit de s'estomper avec l'étalage du bestiaire de cet opus, composé des inévitables squelettes, armures animées, hommes-poissons, chiens de l'enfer ou encore de l'incontournable doppelganger en guise de semi-boss. On retrouvera avec joie notre amie la Méduse, le Golem de pierre ou la Succube pour clore le niveau qui leur est alloué. Le character design de l'acteur principal a été bien retranscrit, contrairement à la femme qu'il doit sauver. En passant par la case modélisation, un visage d'E.T. s'est greffé sur le sien. L'animation ne souffre d'aucun accroc. Léon claque du fouet comme aucun autre et sa démarche ne prête à aucun commentaire. Néanmoins les programmeurs auraient pu soigner son animatio



Trois élémentaux seront à vaincre pour récupérer les fouets d'éclair, de feu et de glace.

En bon « Episode I », cet opus pose l'univers de façon touchante. Malgré les maladresses, de l'aura de cette saga se dégage une magie indéniable.

Le point de sauvegarde résonne tel un havre de paix.



Notes

16 Technique
Des textures riches ainsi que des effets de lumière sympas, mais un léger aliasing.

17 Esthétique
L'esthétique du château est particulièrement léchée. Artistiquement réussi.

15 Animation
Léon se meut très bien, excepté lors de ses combos aériennes, un tantinet maladroites.

15 Maniabilité
La caméra gêne parfois l'action. L'agencement des boutons est excellent.

17 Sons
Un grand cru Castlevania sur le plan musical. Les doublages en anglais sonnent toutefois mal.

15 Durée de vie
Prenant mais peut se finir rapidement. Restent les secrets et deux persos jouables cachés...

+ Plus
Un bon Castlevania en 3D ?! La réalisation d'ensemble. L'ambiance.

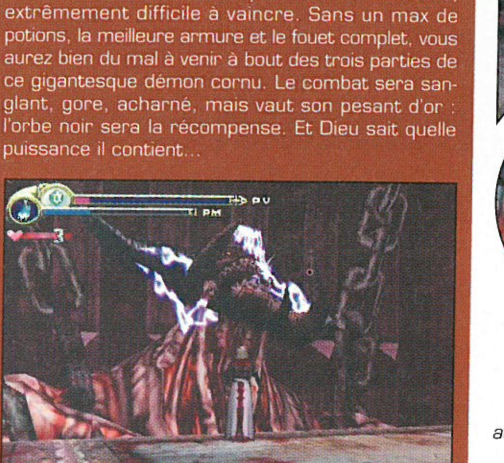


– Moins
Trop petit le château... Les cut-scenes molles. Progression horizontale uniquement.

7/10 Note d'intérêt

L'Oublié

Dans les caves du manoir se terre une abomination sans nom, bien plus puissante que Walter lui-même. Voilà sûrement pourquoi la clé de sa cellule est si bien cachée. Car l'Oublié représente le mal absolu, extrêmement difficile à vaincre. Sans un max de potions, la meilleure armure et le fouet complet, vous aurez bien du mal à venir à bout des trois parties de ce gigantesque démon cornu. Le combat sera sanglant, gore, acharné, mais vaut son pesant d'or : l'orbe noir sera la récompense. Et Dieu sait quelle puissance il contient...





Walter a dû avoir une enfance difficile pour devenir aussi méchant.

Parer les attaques mauves remplira votre jauge de magie.

...rs des combos aériennes, étant donné qu'elle est ...lentique à celle au sol : ses pieds sont à plat... ...n peut aussi parler de la mise en scène des cinéma...ques, rigide, et des doublages moyens, mais le cœur ...u jeu se trouve ailleurs, comme la vérité.

À vos fouets

...ament of Innocence était attendu, car avec lui, on ...lait savoir si un Castlevania pourrait enfin s'adapter ...ux exigences de la 3D, après les deux ratages N64. ...a réponse est oui, même si quelques qualités ont ...é amputées. Tout d'abord, le semblant de RPG et ... plate-forme ont été quasiment bannis. Ici, c'est l'ac...on qui prime. Le combat au fouet se trouve d'abord ...nité, Léon n'apprenant diverses combos que durant ...venture, fort heureusement. En s'équipant de ...liques, il profitera de pouvoirs spéciaux, nécessitant ...'il remplisse sa barre de magie en parant les coups ...éciaux des contrevenants. Pas de points d'XP acquis ... combat, mais un personnage qui voit ses carac...ristiques grandir après des chocs importants. Le ...stème de combinaison entre les armes secondaires ...au bénite, hache...) et les orbes délivrés par les ...ss offre un nombre agréable de possibilités. Quant ...a plate-forme, il est dommage qu'il y en ait si peu, mais vu les problèmes posés par la caméra pour apprécier la profondeur, et les caprices du fouet pour s'agripper lorsque cela est nécessaire, on ne s'en plaint finalement pas. On peut aussi reprocher à Lament of Innocence de faire la part belle aux couloirs jumeaux et de n'offrir que trop peu d'énigmes, de passages secrets et d'items. Mais qu'importe : le soft accroche et gagne ainsi ses lettres de noblesse en polygones. S'il a cédé aux joies du hack'n'slash, à un scénario tiré par les cheveux et une fin à la Soul Reaver (comprenez par là qu'une suite est annoncée), ce Castlevania représente tout de même un divertissement plaisant et l'occasion de comprendre les origines d'un mythe...

Plume

Plus loin...

La saga Castlevania s'étale sur plus de mille ans désormais. Tout commence avec Lament of Innocence en 1095 et s'achève avec Aria of Sorrow en 2035 (pour l'instant). Vampire Killer, première aventure de Simon Belmont, est sorti sur MSX en 1986 ! Ça ne nous rajeunit pas !



La plate-forme est rarement représentée dans cet opus.



Pour les fans de rollercoaster, voici le grand 8 de la mort !

L'avis de Plume

...ai tout simplement adoré Castlevania: Lament of Innocence. Il a beau être blindé de ...fauts et complètement remettre en question la saga, la magie opère sur moi comme ...chaque grand cru. Reste qu'il ne détrône pas Symphony of the Night, tellement plus ...ofond et riche...

L'avis de Karine

Les vampires de Castlevania débarquent sur PS2 non pas par la grande porte mais par la moyenne on va dire. L'ambiance est là avec une action et des combats qui prennent le dessus sur le côté RPG et la plate-forme. La suite devrait être mieux, non ?



Final Fantasy Crystal Chronicles



FFCC avait déjà bien occupé tout mon mois d'août 2003 en version japonaise. Après plus d'une cinquantaine d'heures de jeu, on remet le couvert, et cette fois dans la langue de Monsieur Poquelin !

Tout d'abord, on ne peut se féliciter de la relative rapidité avec laquelle FFCC sort dans notre verte contrée. Comme quoi, quand on veut... Cependant, petite mise en garde. Nous n'avons pu disposer de la V.F. de FFCC que pendant quelques heures. Ne vous étonnez donc pas de voir quelques screens issus de la version japonaise. Voilà, cela étant dit, en route pour l'aventure ! Plantons brièvement le décor. Tout se passait plutôt bien jusqu'au jour où l'énergie servant à alimenter les cristaux protégeant d'un gaz mortel s'amenuisa dramatiquement.

Pour survivre, il devint essentiel d'alimenter ces précieux cristaux avec de la myrrhe. FFCC vous fera partager les aventures d'une caravane, une expédition ayant pour but de trouver, récupérer et rapporter au village cette précieuse myrrhe, indispensable à la survie de tous. L'aventure commence par la création de votre personnage. Vous pourrez choisir le sexe de votre perso, sa race (Clavat, Lilty, Yuke ou Selkie) et le métier de vos parents (le jeu y fera allusion plus tard). Une fois toutes ces données déterminées, vous voici lâché dans la nature avec votre « crystal cage », réceptacle servant non seulement à vous protéger du gaz mortel à l'extérieur des villages, mais aussi à récupérer la myrrhe tant convoitée.

Final Fantasy différemment

Le jeu est compartimenté en années. Lorsque vous avez trouvé trois rations de myrrhe, l'année est finie et vous rentrez au village, histoire de faire un peu la fête avant de repartir pour une nouvelle année. Au fil des ans, vous pourrez explorer de nouveaux horizons, prendre le bateau... La carte de FFCC est découpée en plusieurs zones, des forêts où sévissent des courants de miasme faisant office de frontières. Pour pouvoir passer ces barrières invisibles, il faut s'assurer que l'élément de votre « crystal cage » et que celui de la forêt soient similaires. De plus, chaque année, les courants de miasme changent. Impossible donc d'aller où bon vous semble les premières années puisque vous n'aurez pas accès aux bons éléments pour vous balader tranquillement. N'oubliez pas de jeter un œil sur l'emplacement des éléments au début de chaque nouvelle année. Maintenant que vous savez comment se déroulent les opérations, examinons d'un peu plus

Retenez bien les noms des différents membres de votre famille. C'est qu'ils vont vous envoyer du courrier les bougres !



Tout comme dans FFIX, la poste est assurée par les Mogs Ce n'est pas la seule référence à FFIX, puisque Steelskin fera aussi une apparition.

À la fin de chaque mission, vous pourrez récupérer un des trophées que vous avez trouvés lors de vos pérégrinations. Choisissez le bon et privilégiez les contenants de cœur.

fiche technique

Éditeur	Square Enix
Développeur	Game Designer Studio (Japon)
Genre	Aventure communicative
Nbre de joueurs	1 à 4 simultanément
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (3 blocs)
Nbre de Mogs	Plus d'une vingtaine
Spécial	GBA indispensable en multi
Existe sur	Rien d'autre



➤ De nombreuses cut-scenes viendront pimenter 'os voyages. Attention cependant car vous ne ferez ›as que de bonnes rencontres. Prenez garde aux ›andits de grands chemins !





➤ Cet ogre a un appétit très conséquent. Avant de pouvoir l'affronter, il faudra se débarrasser de tous les Tonberi qui s'occupent de lui faire la cuisine !



➤ Collectionnez un maximum de Mogtimbres et trouvez toutes les cachettes de ces sympathiques bestioles : hybrides de taupes et de chauves-souris.

➤ Voici un courant de miasme. Si votre « crystal cage » a le bon élémentaire, tout devrait bien se passer. Sinon, retour à la case départ.

ırès le système de jeu. Événement exceptionnel lans un FF, les combats se déroulent en temps réel ur la carte, à la manière d'un Zelda par exemple. Jne pression répétée et bien rythmée sur le bou-›n Action vous permettra même d'effectuer des nini-enchaînements. Les boutons « L » et « R » vous erviront à changer le type d'action. Par défaut, ›ous attaquerez avec votre arme, mais vous pour-›z aussi utiliser vos sorts, des objets... Cependant, › nombre d'actions que vous pourrez effectuer est mité, et il faudra attribuer un « slot », ou empla-ement, à l'action que vous désirez effectuer. aventure commence avec quatre emplacements 'ous pourrez bien sûr faire un tour dans les options our les changer en cours d'expédition). Cette limi-ıtion ne posera pas de problème aux guerriers ıais plutôt aux magiciens (les Yuke). Vaut-il mieux arder des sorts de soin sous la main ou des magies › feu pour attaquer ? Optez pour la technique qui ›us convient le mieux. À noter aussi qu'il n'existe ›s de points de magie, et que tous les sorts peu-›nt être exécutés un nombre illimité de fois (moyen-ınt quelques petites secondes d'invocation). plusieurs, chaque joueur se verra attribuer une ›uleur. Déplacez l'anneau correspondant à votre ›uleur pour déterminer celui qui va en prendre plein tronche (voire un de vos collègues qui attend déses-›rément que vous le soigniez). En combinant ces ıneaux (les target rings), vous pourrez créer ›s combos de folie ! Toutefois, un timing gne d'une horloge suisse est indispen-ıble pour réaliser ces dernières.

Un pour tous et tous pour un !

Et c'est vraiment là que FFCC prend toute son ampleur. Pour survivre, il faut communiquer de vive voix avec les autres joueurs ! Que cela soit pour attaquer, synchroniser une attaque, demander de la vie... Vous serez en discussion permanente avec vos camarades de jeu. Mais ce n'est pas tout ! Chaque joueur disposera, sur l'écran de sa GBA, d'une information différente. L'un pourra voir la carte, un autre l'emplacement des monstres, un autre l'emplacement des trésors et le dernier pourra voir les statistiques des monstres ! Pour ne rien gâcher, ces informations seront réparties aléatoirement entre les joueurs et changeront en plein milieu d'un niveau. Dans les villages, chaque joueur accédera via l'écran de sa GBA à sa



Apprenez à connaître les aliments préférés de votre protégé. Plus il aime l'aliment en question, plus il récupérera de points de vie en l'absorbant.



Dans les villages, chaque joueur pourra librement parler à chaque badaud, ou encore avoir sa boutique personnalisée sur l'écran de sa GBA. Pas besoin de faire la queue pour être servi.

boutique personnalisée, pourra consulter son courrier perso à la fin d'une mission… Enfin, l'utilisation d'un link ACTIF entre la GC et la GBA est possible. Voilà qui justifierait presque à elle seule l'achat du jeu, tellement l'idée est bonne et originale. Cependant, il FAUT une GBA par joueur pour jouer à plusieurs, vous voilà prévenu !
Si vous jouez seul, la donne change quelque peu. Tout d'abord, vous serez obligé de jouer avec le pad GC en guise de manette (vous pourrez utiliser une GBA en complément et accéder à l'une des quatre sources d'informations du mode multijoueur). Heureusement, un Moogle viendra vous prêter main-forte. Le plus intéressant étant de lui faire porter la « crystal cage » et essayer de dérouter les adversaires au maximum en les prenant de vitesse. Petite astuce, selon la couleur dont vous repeignez votre Mog, les infos qui apparaîtront sur la GBA seront différentes. Autre petit délire toujours en rapport avec les Mogs, il faudra trouver où se cachent ces satanées bestioles et collectionner les Mogtimbres. Ces derniers vous permettront de faire joujou sur votre GBA avec un clone d'un très loin parent de Mario Kart (jouable à partir de deux jusqu'à quatre).

Rien à redire, ou presque

La réalisation de FFCC est à tomber par terre. Cela faisait longtemps que mes yeux, fatigués par les scintillements des FF sur PS2, ne s'étaient pas reposés. FFCC est une véritable tuerie graphique. L'eau, la modélisation des personnages et des différents boss, les environnements, les nombreuses cut-scenes… Tout est prétexte à l'émerveillement. Les musiques accompagnent bien l'aventure et les différentes sonorités collent parfaitement à l'ambiance. La V.F., que nous n'avons pas eu le temps d'examiner en profondeur (à cause de conditions de test spartiates inhérentes à Nintendo), était très agréable à lire et ne souffrait à première vue d'aucun défaut majeur. On regrettera juste deux choses : la chanson d'intro avec des voix US (au secours) et le nom des magies. FF est en effet une des rares séries à posséder ses propres termes pour désigner les magies. Si vous dites « faira » à un Japonais, il comprendra de suite que vous parlez d'un sort de niveau 2 de l'élémentaire feu. Et ici, on se retrouve avec les casseroles de FFVIII, j'ai nommé « Brasier » et consorts… Il serait peut-être temps de faire comme tout le monde et de profiter du vocabulaire dédié à FF ! Ainsi, même si ce FF n'en a que le nom, il n'en reste pas moins une expérience sympathique sur le cube.
Seul, le jeu devient vite lassant et très répétitif. Si vous avez au moins un pote et une GBA chacun, courez l'acheter, vous serez surpris, mais pas déçu, c'est certain !

Arnosan

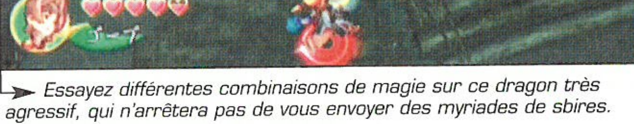


Ce golem ne vous posera pas trop de problèmes. Le secret de la réussite ? Placez-vous juste en face de lui pour éviter ses « fulguro poings », avant de l'attaquer.

FFCC est une expérience sans précédent sur le cube, offrant enfin une exploitation intelligente de la liaison GC/GBA !



Une bonne tactique est la base de tout. Envoyez les combattants en première ligne pendant que les magiciens plus en retrait remettent de la vie à tout le monde. Avec un peu de patience, cette technique portera ses fruits.



Essayez différentes combinaisons de magie sur ce dragon très agressif, qui n'arrêtera pas de vous envoyer des myriades de sbires.

Notes

16 Technique
Rien à redire, aucun bug majeur n'est venu nous perturber.

17 Esthétique
Les différents décors sont splendides. La ville des Yuke avec les chutes d'eau est une tuerie !

15 Animation
D'exceptionnels ralentissements devant des boss énormes, mais rien de vraiment préjudiciable.

14 Maniabilité
C'est parfois un peu l'anarchie, mais on s'y retrouve vite avec un peu d'entraînement.

15 Sons
Les différentes musiques et bruitages collent parfaitement à l'ambiance. R.A.S.

14 Durée de vie
Seul, vous vous ennuierez vite, mais à plusieurs c'est du pur bonheur pendant plusieurs dizaines d'heures.

+ Plus
Link actif GBA/GC.
Graphismes somptueux.

– Moins
Jeu répétitif seul.
GBA obligatoire en multi, avec autant de câbles de liaison.

Notes d'intérêt



Seul



À plusieurs

Plus loin…

Vous l'aurez compris ce FF tient plus du Secret of Mana que d'un véritable FF. Pour la petite histoire, la fameuse myrrhe s'appelait eau de Mana pendant le développement du jeu, mais Kouichi Ishii, le père de Mana, l'a fait enlever in extremis.

L'avis d'Arnosan

FFCC est une bonne surprise. Son exploitation originale du link GC/GBA vaudrait presque à elle seule le détour. Les graphismes sont soignés, les musiques envoûtantes ; tout est là pour vous faire passer un agréable moment. Cependant, il pourra vous lasser rapidement si vous jouez seul.

L'avis de Dirk

FFCC est avant tout une petite merveille technique qui montre ce que la GameCube a dans le ventre. Designs somptueux, musiques souvent superbes : pas une faute de goût à l'horizon. Comparé à un Seiken 2 ou 3, l'action est trop répétitive et le scénario un peu léger, ce qui le destine à terme à des soirées animées entre potes, bien espacées.


offre disponible le 11 mars
69,99€ TTC
Final Fantasy Crystal Chronicles
+
Cable Link
+
Carte Memoire Game Cube
16 megas Koo Interactive
teraGame Beauvais - 60
.C. Du Franc Marché
) 000 Beauvais
éléphone : 03.44.11.48.10
teraGame Paris 18ème - 75
3, rue Damrémont
5018 Paris
éléphone : 01.46.06.10.50
teraGame Amiens - 80
ace de l'Hôtel de Ville
) 000 Amiens
éléphone : 03.22.71.00.24
teraGame Montdidier - 80
', rue Albert Ier
500 Montdidier
éléphone : 03.22.78.13.91
w.OteraGame.fr
Armez-vous en Hits chez OteraGame !
- Animateur Officiel de vos longues soirées d'hiver -
Le Temple du Jeu Vidéo
OteraGame
Si vous voulez nous rejoindre, contactez Arnaud au 06.64.03.42.66 ou par mail: 2ard@wanadoo.fr

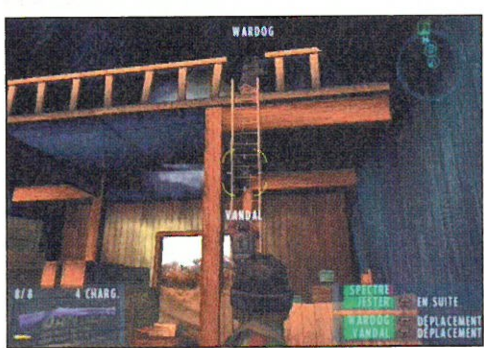
Machine PlayStation 2 Genre Action/Tactique



SOCOM II U.S. Navy SEALs

Messager du online sur PS2, l'excellent éclaireur SOCOM fit ses premières armes sur la machine, pourvu du head-set. C'est toujours équipé de la sorte qu'il revient adroitement recruter des hommes. Preuve en est cette lettre adressée au dirigeant de notre pays écrite par un gars réformé et prêt à s'engager…

Monsieur le Président, je vous écris une lettre que vous lirez peut-être si vous avez le temps. Je viens de recevoir mes papiers militaires. Malgré la réforme, je veux absolument faire la guerre. Depuis ma plus tendre enfance, ma famille m'a toujours inculqué la notion de pacifisme, m'a écarté des mouvements bellicistes. Je prends conscience aujourd'hui que mes chers parents avaient tort car telle n'est pas ma voie. Celle que j'ai choisie sera ponctuée de sensations fortes, d'instants de tous les dangers. Mon cœur battra la chamade à chacune de mes actions. Chacune de mes décisions aura une répercussion directe sur ma vie, sur celle de mes hommes. Ces moments extrêmes me donnent enfin l'occasion de me rendre utile. Moi qui ai toujours été un bon à rien. Pourquoi un tel déclic me demanderez-vous ? C'est en recevant un prospectus m'invitant à essayer le programme de simulation SOCOM II que tout commença. À dire vrai, je n'étais pas réellement emballé à l'idée de devenir le cobaye d'expériences militaires, aussi virtuelles soient-elles.



Se couvrir mutuellement, protéger les arrières, quelle jolie preuve d'amour. C'est un jeu pour nous, les hommes !

fiche technique

Éditeur	Sony
Développeur	Zipper Interactive [E.-U.]
Genre	Action/Tactique
Nbre de joueurs	1 à 16 [online et réseau]
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes [2 999 Kb !]
Nbre de missions	12
Spécial	Online, réseau et compatibilité head-set
Existe sur	Rien d'autre



La mort surprend et frappe le badaud au moment où il s'y attend le moins. De la jubilation procurée par le snipe…

Mais c'est l'impulsion de mes amis, avides de connaissances, qui me poussera finalement à franchir le pas. Arrivés à l'institut Zipper Interactive, nous fûmes reçus par de charmantes hôtesses qui nous tendirent un questionnaire à chacun. Celui-ci rempli, ce fut au tour de la salle de simulation de nous tendre les bras…

I saw the sign !

Casque et micro vissés sur la tête, nous eûmes droit à un didacticiel récapitulant les commandes principales. Déplacements via le stick gauche, rotations de la tête grâce à celui de droite, tirs par le biais d'une gâchette et changement d'équipement avec l'autre… Rien de bien nouveau, je connaissais déjà ce genre de configuration en pratiquant assidûment les FPS sur ma console de jeu. Par hasard, je pressai la touche Rond pour voir et quel ne fut pas mon étonnement de tomber sur une énorme liste d'ordres en tout genre ! On m'expliqua alors que je ne serais pas seul sur le terrain et que des hommes surentraînés m'accompagneraient. Cependant, afin qu'ils m'assistent de la meilleure manière possible, il me fallait leur donner des directives selon la situation. Couvrir une zone, lancer une grenade aveuglante avant d'investir une pièce inconnue, camper sur leur position, me couvrir… Tout cela était possible grâce à ce bouton magique. Je remarquai aussi que diriger mes hommes avec le micro était possible. « La reconnaissance vocale est gérée ? Ouah, la technologie progresse si vite ! », m'empressai-je de m'exclamer avec entrain. On me remit toutefois très vite les pieds sur terre en me spécifiant que ce système était déjà présent dans le précédent programme d'entraînement. Comment ai-je pu vivre si longtemps dans l'ignorance ? Enfin… Désormais paré à toute éventualité, je pus véritablement lancer une mission. Bouche bée, je poussai un deuxième cri béat devant la beauté des décors et le traitement des personnages. Même si le modèle de simulation virtuelle PS2 n'est plus très jeune et qu'il propose des graphismes encore un poil frustes ainsi qu'une animation pas parfaitement fluide, je ne pouvais rester de marbre. Les détails fourmillaient, les modèles physiques se rapprochaient enfin de la réalité et surtout l'intelligence artificielle de tous les protagonistes ne frisait pas pour une fois celle d'un vulgaire bot.

Savoir se placer en hauteur offre d'indéniables avantages. Sachez placer vos hommes aux endroits stratégiques.



Les Night Goggles, outil de jouissance suprême pour l'un de mes compatriotes, vous serviront tout au long de l'aventure.

Mais j'vais t'briefer ouais !

Maman, je sais que tu as coupé tout contact avec moi depuis que j'ai intégré l'armée française (je voulais faire partie des SEALs ou des S.A.S. mais ce ne fut pas possible...). Cependant, sache que j'ai su développer un sens stratégique insoupçonné. Je passe énormément de temps à analyser l'opération en cours, à me documenter sur la zone à investir. Je choisis même l'armement le plus approprié pour mes unités. Je suis aujourd'hui haut gradé et tous les honneurs sont pour moi. Je ne suis plus un bon à rien, maman...





Ne tirons pas bêtement dans le tas, certains otages pourront toujours nous servir de boucliers humains...





SOCOM II versera parfois dans la boucherie totale. Tous ces cadavres savent (savaient ?) de quoi on parle...

I need back up !

Ɩes ennemis se comportaient de manière si réaliste qu'il ıe fallait user d'ingéniosité pour ne pas me faire repérer : gaspiller mes balles. Car oui, même si c'est la guerre, n fin stratège se doit de savoir économiser ses munions. Cela peut parfois sauver des vies ! Du moins, mienne et celle de mes deux équipes. Deux ? ui, j'avais le contrôle de deux escadrons que pouvais disposer comme bon me semblait. ans cette optique, vous comprendrez sément que les possibilités tactiques aient quasi infinies. Je disais donc qu'en fondant dans la nature, on pouvait iter toute effusion de sang inutile. ouché dans la végétation afin de passer ı nez et la barbe de mes opposants, ccroupi derrière un pan de mur pour attendre moment opportun afin de porter une attaque rtive, je dirigeai mes troupes avec intelligence. ne me connaissais pas un tel esprit de synèse. Bien sûr, aborder l'opération comme des uérilléros est tout à fait concevable étant donné vive réactivité de mes troupes, mais ce n'est as réellement comme cela que j'aspire à gravir s échelons. Un détail toutefois, les ordres vocaux répondaient pas parfaitement et je me devais de s répéter plusieurs fois avant que mes hommes uissent les exécuter. Problème sûrement dû à cette rsion expérimentale. De toute façon, cela n'arrivejamais sur un vrai terrain. Vous ne laisseriez pas s braves défendant votre patrie partir en conflit avec ı matériel défaillant, n'est-ce pas ? Voilà, Monsieur Président. Je tenais aussi à m'excuser quant au caracre emphatique de mon discours mais je fus réellement mbé sous le charme de l'art militaire. Je souhaite donc égrer les U.S. Navy SEALs au plus vite...

Keem

L'un des points forts du titre réside dans la diversité des missions. Peu nombreuses, celles-ci ont le mérite d'être longues et variées.

L'I.A. des persos n'est pas celle d'un vulgaire bot



Improviser un camouflage en se faufilant à travers les feuillages, voilà une idée qu'elle est bien, qu'elle est sage !

Notes



Technique
Même si ce n'est pas ce qui se fait de mieux sur PS2, le tout est très bien agencé.



Esthétique
Réactions cohérentes des personnages et level design soigné mettent direct dans l'ambiance.



Animation
La synchro verticale n'est certes pas exemplaire mais cela ne nuit pas vraiment à l'action.



Maniabilité
On aurait aimé que le zoom ait été disposé autrement. Cependant, on s'en sort aisément.



Sons
Dialogues sympas, bons doublages et bruitages efficaces. Excellent travail.



Durée de vie
Peu de missions, mais longues et pouvant être abordées de différentes façons.

Plus
Architecture des niveaux. Intelligence artificielle correcte. Pas mal d'alternatives.



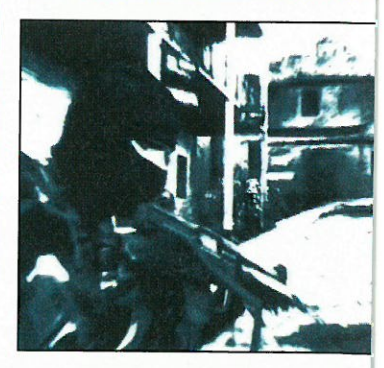
Moins
Requiert près de 3 000 Kb ! Reco vocale perfectible. Animation un peu saccadée.



Note d'intérêt

Plus loin...

Mélomanes dans l'âme, en lisant le début du texte, les paroles issues de la très belle chanson de Boris Vian n'ont pas pu vous échapper. Intitulée Le Déserteur, cette ode se veut littéralement antimilitariste. D'où le caractère ironique de la chronique. Eh non, on n'écoute pas que du Wesh Wesh Hip-Hop Funky Funk It Up à la rédac' !

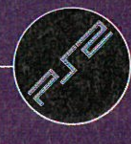


L'avis de Keem

OCOM II parvient à capter l'attention de bout en bout, grâce notamment à une chitecture soignée des niveaux et des scripts tout aussi travaillés. Il se révèle pendant un peu moins tactique que Rainbow Six 3 malgré une liste de commandes us étoffée et la gestion des deux escouades.

L'avis de Teckos

Mieux réalisé, plus immersif que le premier opus, SOCOM II, sans être novateur, est une suite efficace. Les 12 missions sont plutôt longues et procurent leur lot de phases pseudo héroïques. On attend de s'essayer au multi (jusqu'à 16 joueurs !), qui s'annonce prometteur.



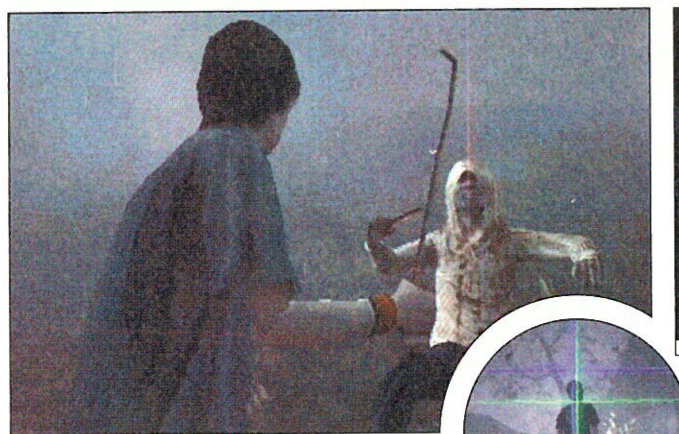


Forbidden Siren

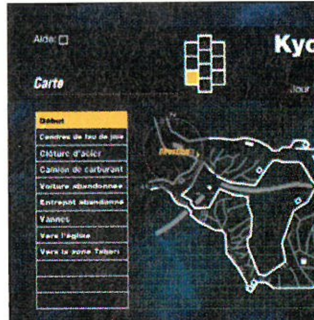
Les cieux se déchaîneront, les fléaux s'abattront de toutes parts. Les âmes des hommes seront souillées par la pourriture et les eaux se teindront de rouge avec le sang du roi des dieux. L'apocalypse selon Sony.

La peur version ludo-numérique a déjà fait ses preuves. Faire frissonner un joueur en 2004 relève d'un exercice délicat, presque impossible. Charcuter du monstre, fragger de l'alien, chatouiller du zombie et crucifier du vampire, autant d'actions qui s'inscrivent dans notre routine quotidienne. L'exercice est désormais balisé et ce n'est pas un Silent Hill épisode 4 qui va entraîner nos pulsations cardiaques vers d'improbables sommets. On a déjà sillonné la bourgade, on avance en terrain connu. Quant à se faire de menues frayeurs dans une mansarde avec un appareil photo… Pourquoi pas. Surtout lorsque le scénario se fourvoie dans des histoires où le supplice corporel tutoie le monde spectral. La recette : la peur grandit et se nourrit d'un apport malsain, voire morbide, qui corrompt l'esprit, rendant l'expérience troublante et dont l'impact trouve une résonance dans le vécu de chacun.





Un demi-tour à 180° est possible avec un coup sec porté sur le stick gauche.



La carte est disponible à tout moment. Une aide précieuse pour se repérer au milieu du chaos.

Des sensations pures

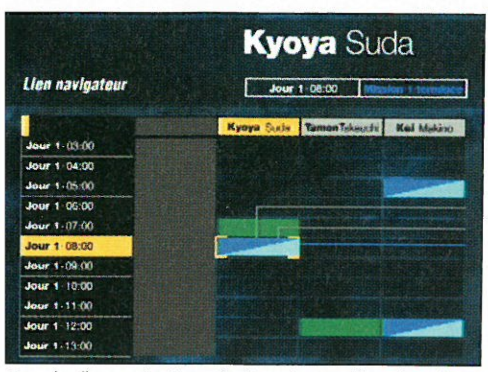
Perplexité. Lecteur, joueur, ta perplexité est aussi palpable que ton avidité. Du nouveau dans le survival horror ? Comment donc ? Une introduction somme toute classique lance les hostilités. Les effets surannés du brouillard, du sang, des bois apparaissent comme autant de thématiques éculées auxquelles se greffe une bande de villageois maudits transformés en zombies, les Shibitos. Voilà pour la présentation dont les éléments s'échouent sur la grève de nos envies. « Faites-nous peur bon sang ! » en vient-on à s'exclamer. Ne parle pas si fort lecteur, tu vas nous faire repérer. On prend une grande inspiration et on contrôle son souffle, parce qu'il ne devrait pas tarder à manquer. En effet, les premières minutes passées dans la province d'Hanuda sont significatives. Pas le temps de chercher à maîtriser son perso. Il y a juste un flic complètement givré qui veut vous buter, vous, jeune étudiant tout juste pubère et même pas armé, lâché en pleine forêt. Ce n'est qu'à la deuxième mission que l'on découvre avec un effroi contagieux le merveilleux système du Sight Jacking, ou comment voir à tra-



Les croix matérialisent la présence des personnages. À chacun sa couleur.

fiche technique

Éditeur	Sony
Développeur	S.C.E.E.
Genre	Horreur, malheur !
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Élevée
Continues	Sauvegardes
Nbre d'épisodes	+ de 70
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre



Le lien navigateur égrène de manière chaotique chaque mission des personnages.

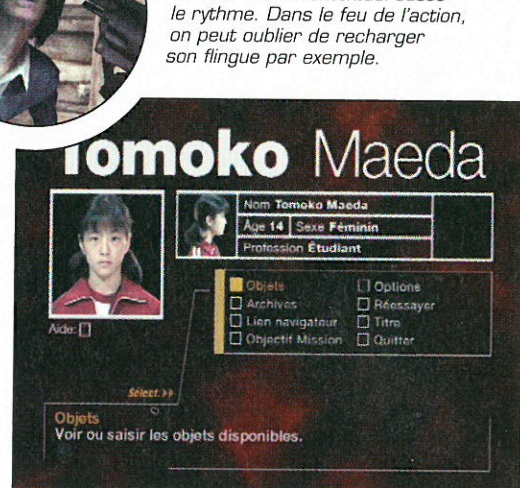


Le menu contextuel casse le rythme. Dans le feu de l'action, on peut oublier de recharger son flingue par exemple.

ers les yeux d'un esprit dérangé, en l'occurrence un Shibito. Le squattage de rétines se fait par le biais de L2 accompagné d'un mouvement circulaire du stick analogique gauche. Vision d'abord brouillée que l'on règle comme un ancien téléviseur qui cherche ses bonnes fréquences. Mouvements saccadés, râles caverneux ou rires hystériques accentuent l'ambiance dérangeante qui s'installe peu à peu dans notre salon. On peut capter tous les esprits dérangés des environs et s'apercevoir par la même occasion qu'ils sont sévèrement armés et bien évidemment postés à des points stratégiques. Surprendre son propre personnage à travers les yeux d'un Shibito déclenche un léger sentiment de panique. On réalise vite, et avec stupeur, que les villageois psychopathes sont partout et qu'un mano a mano n'est pas toujours concevable. Un petit coup d'œil sur la carte pour s'éclaircir les idées ?



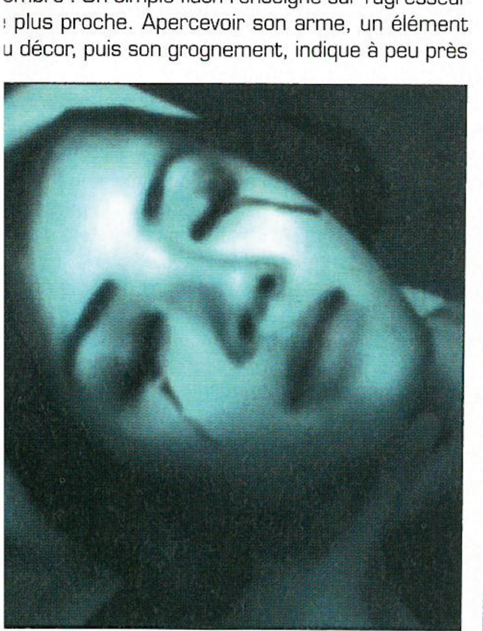
Utiliser le Sight Jacking et se rendre compte qu'on va se faire tirer dessus, ça fout les boules quand même.



Une carte d'identité présente les protagonistes et permet de dévoiler leurs accointances.

I see dead people

t advienne que pourra. Parce que là, non, ça va trop loin. Je n'ai jamais demandé à fourrer mon nez dans ce village de fous furieux moi ! C'est le hasard qui m'a conduit à surprendre cette étrange cérémonie. Et se faire tirer dessus comme un lapin, trop peu pour moi. Jouer le rôle de la proie implique un comportement réfléchi. Visualisation des environs et repérage des prédateurs sont plus qu'obligatoires avant de se lancer. Pas de jauge de vie ici, ni de kit de santé. Un coup de feu à bout portant et adios l'ombre ! Un simple flash renseigne sur l'agresseur le plus proche. Apercevoir son arme, un élément du décor, puis son grognement, indique à peu près la distance avant l'impact. S'escamoter fissa n'est possible que si l'on est seul. Mais le plus souvent une personne ayant besoin de votre assistance, une fille évidemment, se traîne derrière vous comme un petit boulet senteur jasmin. Elle réagit à vos ordres et se cache ou court si vous lui intimez de le faire. Elle peut aussi avancer lentement à vos côtés. Voir avec ses yeux est possible ; une croix bleue positionnée au niveau de notre visage indique notre présence. Une croix verte est attribuée à votre acolyte, une rouge pour les prédateurs. La multiplicité des personnages permet d'aborder l'histoire sous divers angles. Des indices glanés ça et là nous renseignent sur leur identité, leur motivation. Chacun réagit en fonction de l'état avancé de sa décrépitude physique. Ainsi, le chasseur de 70 ans traîne forcément la patte et s'essouffle plus vite que l'étudiant de 16 ans. Les comportements de chacun s'astreignent à la réalité. Heurter un mur entraîne un mouvement de recul, c'est tout juste si on ne secoue pas la tête pour retrouver ses esprits. Le temps nécessaire pour recharger son fusil dépend du nombre de balles utilisées. Et la manœuvre ne se fait pas automatiquement. Des contraintes voulues, renforçant un sentiment déjà très oppressant. L'environnement est très vivant afin d'immerger pleinement le joueur. Ainsi, le brouillard ne se limite pas à un voile opaque, mais se décline en brumes mouvantes et nuages d'humidité criants de vérité. Il fait



Les visages sont troublants de vérité grâce à des textures qui mélangent utilisation de photos et motion capture.



La famille Kajiro

Les indices tiennent une place importante dans le jeu. Résolution des énigmes mais aussi compréhension des faits avec la famille Kajiro comme pierre angulaire. Encore faut-il saisir leur portée...

- Lettre de la famille Kajiro adressée à Maître Makino, il y a X jours, 16 : 00 :
« Le temps est venu de procéder à la cérémonie. Veuillez commencer les préparatifs et invoquer le Dieu. »
- Livret de famille de Jun Kajiro, Miyako Kajiro, jour 1, 08 : 00, délivré à la mairie d'Hanuda :
Père - - Masataro Kajiro
Mère - - Sayako Kajiro
Fille - - Ayako Kajiro née le 24 août 1986
Fils - - (adopté) - - Jun Kajiro né le 29 novembre 1984

nuit la plupart du temps, et l'on surprend des lucioles ou autres insectes nocturnes captés par le faisceau au rendu ultra réaliste d'une lampe torche. Les feuilles des arbres tombent de manière aléatoire. La forêt nous enveloppe, ses sonorités caractéristiques nous enjôlent.



Un Shibito se recroqueville quand on le frappe, nous laissant un peu de temps pour se sauver.

6e sens

Forbidden Siren ne se contente pas de tourneboluer notre esprit. Les répercussions atteignent notre intégrité physique. Supporter ces cris inhumains, se retrouver désorienté et démuni, sans repère ou s'écrouler sous l'effet d'un coup de feu sont des expériences éreintantes. Les ficelles utilisées jouent sur nos sens et brouillent notre perception, un exploit que peu de jeux sont capables d'offrir ces derniers temps. Découper la progression sous forme de missions à réaliser par

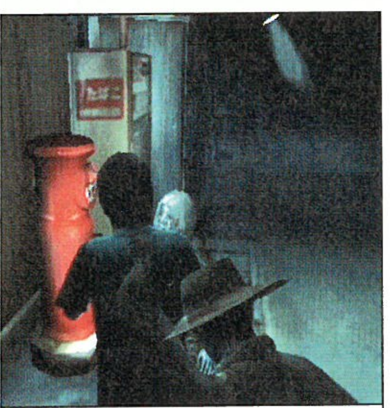
Découper la progression sous forme de missions à réaliser par différents personnages offre un répit salutaire



Un petit peu de couleur et de poésie au milieu d'un océan de tristesse et de putréfaction.



La rivière Mana, symbole du passage d'un monde à l'autre. L'eau purificatrice, l'éradication des péchés, la vie éternelle, tout ça…



Yomotsuhegi : concept selon lequel celui qui mange la nourriture des morts ne peut pas revenir dans le monde des vivants.



différents personnages offre un répit salutaire. Le revers de la médaille ? Le rythme est cassé. On en sort aussi vite qu'on y entre. On passe d'un extrême à l'autre. La confusion est entretenue par le lien navigateur, sorte d'agenda qui égrène les missions dans le désordre. Plusieurs missions espacées dans le temps sont à exécuter avec un même personnage. Les lieux sont communs et seront donc visités à plusieurs reprises. Un petit réconfort réchauffe notre palpitant lorsque l'on avance en un lieu déjà traversé. Et comme on a pris du plomb dans l'aile, on est moins impressionné par les Shibitos et on en profite donc pour explorer plus en profondeur les environs. L'I.A. des villageois (toujours autant remontés contre vous) gère admirablement leurs réactions. Ces derniers peuvent sauter d'un toit et se vautrer à l'atterrissage avant de vous suivre. Une échelle ne les arrêtera pas. Ils deviennent plus agités à votre approche, avant de se calmer. Mais qu'est-ce qui les a mis dans cet état ? Peu à peu le voile se lève. Nécromancie, cérémonie de purification, impact d'une famille sur son environnement, et perception extrasensorielle sont de la partie. Les thèmes soulevés ne sont pas ultra originaux et c'est dans la manière dont ils sont traités qu'il faut y voir l'intérêt. La mise en scène soignée ne laisse rien au hasard. Alors qu'est-ce qui cloche au fond dans Siren ? La maniabilité n'est pas optimale et on ne se dégage pas toujours de manière efficace du baiser mortel d'un Shibito. La difficulté est élevée et obligera à s'y reprendre à plusieurs fois pour boucler une mission. On meurt très vite et très souvent. Le titre de Sony requiert un investissement personnel contraignant. Se faire peur est à ce prix-là de nos jours.

Karine



Notes



17 Technique
Pas de bugs à signaler. Ou alors c'est le brouillard qui les camoufle !



18 Esthétique
Des visages et des environnements impressionnants de réalisme. Très dérangeant.



18 Animation
Phrase d'intro du jeu : « Attention, ce jeu contient des scènes de violence et de sang. »



16 Maniabilité
Mouvements confus lors des batailles rapprochées. À mettre sur le compte de la panique ?

16 Sons
Doublages en français. Ils ne sont pas mauvais, mais cassent le trip. Quant aux râles, ils sont universels.

17 Durée de vie
Une difficulté élevée qui force à prendre son temps ou à refaire plusieurs fois les missions.



Plus
L'ambiance. Le Sight Jacking. Très immersif.



Moins
La maniabilité. Difficulté élevée.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

www.forbidden-siren.com : un site qui bénéficie du même soin esthétique que le jeu. Il peut être envisagé comme préambule ou juste pour glaner de plus amples infos sur le scénario.

L'avis de Karine

On n'en sort pas indemne. Plus perturbant qu'un Manhunt ou qu'un Silent Hill, Siren déstabilise tant par son ambiance que par sa mise en scène tortueuse qui nous pousse à adopter un nouveau comportement de jeu. Immersif et flippant à souhait.

L'avis de Dirk

Grâce à sa narration audacieuse et son ambiance parfaitement maîtrisée, tant sur le plan sonore que visuel, Siren se démarque radicalement de ses devanciers dans le genre survival horror. La vision par les yeux de l'ennemi devrait prendre aux tripes jusqu'aux plus endurcis des adeptes du genre.

Machine **GameCube** Genre **Survival/Horror**



Resident Evil Code Veronica X

Défendre l'indéfendable, voilà une noble tâche. Ainsi, moi, Gollum, fier amoureux des forces ésotériques gouvernant cet univers, je vous le dis : au nom des grandes divinités du Survival/Horror, oui, toi, ami vierge de toute expérience zombiesque, laisse une chance à Code : Veronica X. Croulant mais marquant...

Difficile d'aborder un portage, tant le testeur impénitent lutte entre son frisson de joueur passionné, et la voix de la raison lui intimant l'ordre de sanctionner la démarche aisée d'un éditeur en quête de rentabilité. Car, dans le fond, à quoi peut bien servir ce Resident Evil Code : Veronica X à part à se faire de l'argent facile sur le dos de Claire et Chris Redfield ? En effet, s'il fallait lister les innovations et additionner les douces améliorations, la page resterait tristement vierge. Là, rien, même pas un chouïa de nouveauté. L'angoisse du néant. Dans l'absolu donc, ce Code : Veronica GameCube s'impose comme une belle arnaque ! Oui. Sauf que, il faut bien l'admettre, ce Resident Evil reste indispensable. Et ça, si ce n'est pas le paradoxe de toute une vie de testeur. Voilà où nous mène la folie des joueurs. Triste époque...

Code : Veronica mon amour

Inutile de le dissimuler, j'aime ce jeu. Des liens (de sang ?) nous unissent. Je m'en souviens comme si c'était hier. À l'époque, il s'agissait d'une de ces productions léchées qui vous rendaient fier d'avoir une Dreamcast. Car lors de sa sortie, le 3 février 2000 (eh oui, déjà), Code : Veronica avait fait figure de révolution. Imaginez, ce titre reste encore aujourd'hui le seul Resident Evil à avoir tenté le passage à la 3D intégrale. C'est aussi le seul se déroulant loin, très loin de Raccoon City. La variété des lieux et des situations étonnait, et que dire du scénario plus mature et dérangeant qu'à l'accoutumée ? En effet, l'ambiance Resident se voyait légèrement altérée, osant quelques travers osés comme la présence d'un ennemi psychopathe, mais surtout travesti ! Et puis il y avait le Zapping System revu et corrigé qui permettait de débuter l'aventure avec Claire, puis de la poursuivre avec Chris (seconde partie) tout en remarquant que les décisions de l'un influaient sur celles de l'autre. Sans parler des musiques au top, des rebondissements pour une fois convaincants (ça vous dirait de revisiter le manoir de Resident 1 ?) ou de l'alternance entre les 3 persos jouables (Claire, Chris, Steve « di Caprio ») qui dynamisait le déroulement de l'histoire. Classe. De l'action, de l'émotion et des sensations plus pures que les produits laitiers, voilà ce que ce Code : Veronica avait à proposer. Une expérience résolument inoubliable qui vous prenait aux tripes. Quant au p'tit « X », il vint s'ajouter quelques mois plus tard, histoire d'offrir une aventure dite « Complete » permettant d'obtenir de nouvelles séquences et mettant en scène Wesker en mode « Matrix ». Mais chut, j'en ai déjà trop dit...

La seconde partie de l'aventure recèle d'impressionnantes surprises pour les fans de la saga. Souvenirs, souvenirs...

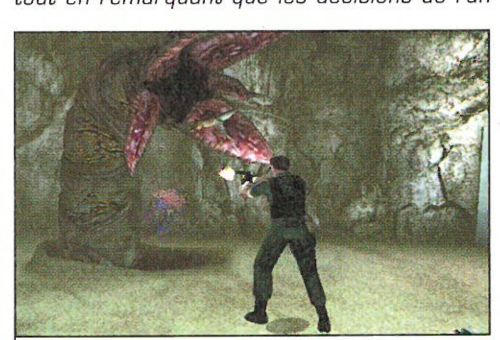
Bien qu'insupportable, il faut avouer que Steve « Di Caprio » enchaîne les séquences-culte. Instants émotion.



Un lourd secret pèse sur la cruelle famille Ashford, à l'origine de la découverte du fameux virus...



Code : Veronica X prend la suite directe de Resident Evil 2. Claire aura donc fort à faire pour retrouver son frérot, Chris Redfield.



Cet épisode dispose d'une ambiance et d'un bestiaire réellement à part. Ver géant, créatures élastiques, hunters « next gen », il va y avoir de la flippe !

fiche technique

Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom (Japon)
Genre	Survival/Horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de mini-DVD	2
Spécial	Simple portage
Existe sur	Dreamcast et PS2

Je t'aime, moi non plus

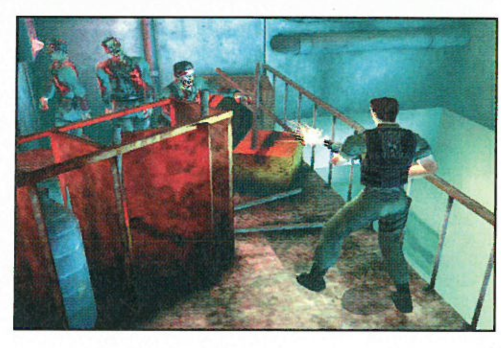
Je fais partie de ceux qui clament qu'un vieux bon jeu restera toujours un bon jeu. Son côté daté fait s'estomper son aspect glamour, mais n'oublions pas qu'on aime avant tout un jeu pour les sensations qu'il procure, pour les émotions qui fait ressentir. L'éternel débat sur le fond et la forme devient donc vite caduc dans les jeux vidéo. N'oublions pas le passé, tant il a su nous faire vibrer. Si la pierre est l'indémodable valeur refuge de l'investisseur, Code : Veronica X s'impose comme l'une des plus pertinentes valeurs refuges de l'amateur d'horreur. Le meilleur épisode de la saga, juste derrière Resident Evil 1. Un point, c'est tout ! Non mais...





Le « X » de ce Code : Veronica symbolise la présence de quelques cinématiques inédites mettant principalement en scène les exploits de Wesker...





Capcom ou l'éternel recommencement

...mpressionnant pourtant de constater combien Capcom semble résolument ...ttaché au passé. À croire qu'ils sont encore plus fans de leurs créations, que ...es fans eux-mêmes. Un comble. Ainsi au lieu de rééditer l'exploit du Remake ...le Resident Evil premier du nom en permettant à ce Code : Veronica X de ...énéficier d'une refonte esthétique et ludique de haut rang... nope, keud, ...apcom se contente de nous resservir le même chef-d'œuvre... avec près de ... ans dans les dents ! Et en 4 ans, il s'en est passé des choses. Les Américains ...ont devenus encore plus surpuissants et flippants, l'équipe de France a lamentablement perdu son titre de championne du monde de foutchteball et accessoirement les créateurs de jeux vidéo ont appris à créer des effets de pluie ou de flamme réalistes, à animer leurs persos avec souplesse et ont découvert comment gérer le loading dynamique. Du coup, pour les standards de qualité 2004, Code : Veronica X fait un peu tache. Un constat d'autant plus triste que sa qualité intrinsèque reste énorme, mais qui, faute d'esthétique raffinée, va avoir du mal à attirer les néophytes. Pour compenser ce manque de charisme, Capcom aurait pu décider de se la jouer grand prince en offrant une hypothétique démo ou même une simple petite vidéo de Resident Evil 4... Oui mais non, ici on fait dans le portage bas de gamme. Soyons francs, les possesseurs d'une quelconque version de Code : Veronica (DC ou PS2) n'ont donc aucune, je dis bien AU-CU-NE raison valable d'être tentés par ce portage... à moins de vouloir ressentir le doux frisson de l'arnaque. La belle, la vraie. Reste donc une question, que dis-je, LA question, celle qui déterminera le sort de ce monde et accessoirement l'avenir commercial de Code : Veronica X. À qui s'adresse ce fichu jeu ? Aux fans ? Nous avons vu que non. Aux néophytes ? Hum... probablement, mais alors à ceux bien ouverts d'esprit et assez bourgeois vu que le jeu est vendu au prix fort (une honte) ! Qu'importe, ceux-là auront la chance de goûter à une aventure unique. Grâce à son scénario marquant, son ambiance délicieusement pesante et à son rythme bien étudié, Resident Evil Code : Veronica X reste donc une référence du genre. Il est vieux, il est moche, il est tout ce que vous voudrez et plus encore... mais il demeure avant tout exceptionnel. Vous qui achetez des portages tout bêtes sur Game Boy Advance, si vous ne connaissez pas le drame de la famille Ashford, croyez-moi, laissez-vous tenter...

Gollum

Pour les standards de qualité de 2004, le titre fait tache



Au cours de l'aventure, vous alternerez souvent entre Claire, Chris et Steve. Trois héros, trois manières d'appréhender la vie... ou la mort.

Notes



13 Technique
La réalisation accuse sensiblement le poids des années. Certains effets spéciaux ont clairement vieilli.



15 Esthétique
Si la technique n'est plus à la pointe, l'esthétique reste recherchée. Une ambiance sombre et convaincante.

11 Animation
Plus raide que Claire et Chris, c'est impossible. Dommage.

12 Maniabilité
La jouabilité Resident Evil dans toute sa splendeur old school. Un vrai coup à prendre.

18 Sons
La bande-son sourde confère une atmosphère inoubliable à cet épisode.

15 Durée de vie
Probablement le plus long de la saga... mais toujours assez court toutefois. Comptez une dizaine d'heures.



Plus
L'un des meilleurs épisodes.
La progression dramatique du scénario
La variété des lieux.



Moins
Un portage sans nouveauté.
Techniquement dépassé.
Les animations tristement rigides.

Notes d'intérêt



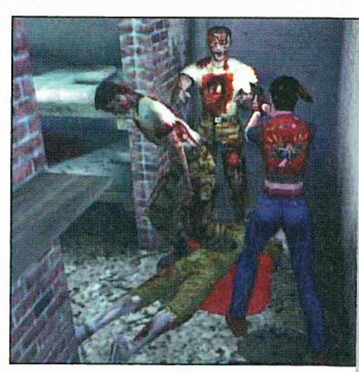
1/10 *pour ceux qui le connaissent déjà*



8/10 *pour les néophytes « open-minded »*

Plus loin...

Rassurez-vous, la GameCube ne se contente pas d'enfiler les portages comme des perles. En effet, fin 2004, nous devrions enfin avoir droit à du zombie frais et novateur grâce au très attendu Resident Evil 4. Attention toutefois, il s'agit là de la date américaine, pour l'Europe, houla, euh... 2005 ?



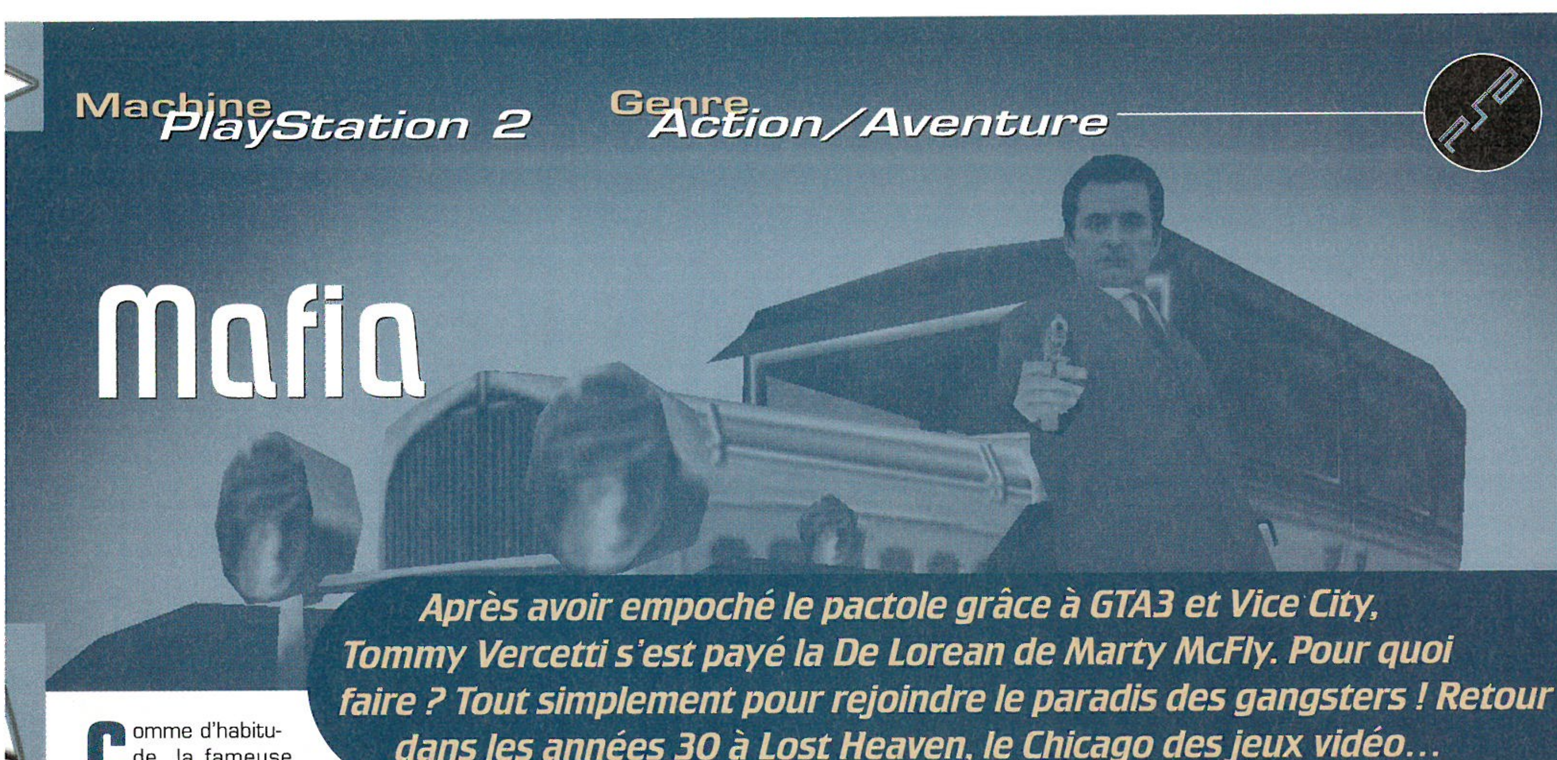
L'avis de Gollum

...ien moins impressionnant que le remake, ce Resident Evil Code : Veronica X fait dans ...e portage cruellement banal. Reste qu'intrinsèquement, le jeu s'impose comme l'un ...es tout meilleurs de la série. Ceux qui ne le connaissent pas encore devraient prendre ...e risque d'être conquis !

L'avis de Plume

Je ne suis pas du tout d'accord avec Gollum ! Code Veronica a extrêmement mal vieilli, surtout si on le compare au remake de l'épisode 1 ou à l'épisode 0 sur la même machine. Qu'on le veuille ou non, la réalisation fanée et la rigidité des commandes, ca joue. Reste un scénar' captivant, mais pas au prix fort.

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Aventure**



Mafia

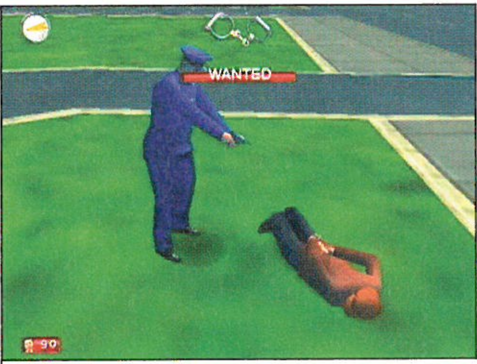
Après avoir empoché le pactole grâce à GTA3 et Vice City, Tommy Vercetti s'est payé la De Lorean de Marty McFly. Pour quoi faire ? Tout simplement pour rejoindre le paradis des gangsters ! Retour dans les années 30 à Lost Heaven, le Chicago des jeux vidéo...

Comme d'habitude, la fameuse voiture à remonter le temps tomba en panne en arrivant à destination. Comme d'habitude, il fallait trouver un moyen de la réparer. Vercetti appela donc un taxi afin de se rendre chez le mécano le plus fiable de la ville. Durant le trajet, il lui raconta ses mésaventures. Étonnamment, le conducteur le crut. Tommy Vercetti venait de rencontrer Tommy Angelo... L'antihéros de GTA décida alors de suivre son nouvel ami, et c'est ainsi qu'il lui fit part de ses impressions sur Lost Heaven...

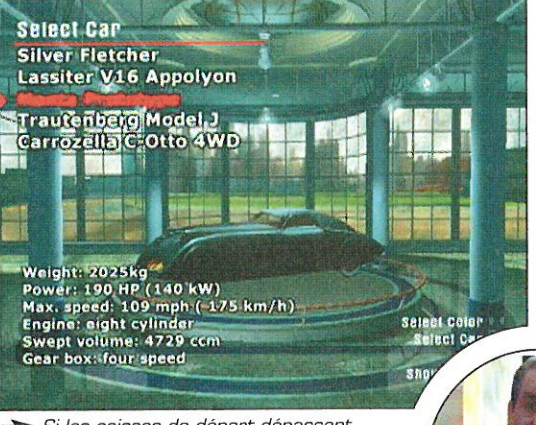
Dépaysement garanti...

- Yo Tom ! T'es sûr que les programmeurs se sont inspirés de Chicago pour créer la ville ? Parce qu'au vu du brouillard et du clipping abusifs, on dirait plutôt que c'est Londres qui a servi de modèle !
- En fait, c'est la mauvaise période là. Sur PC, et j'imagine que c'est aussi le cas sur Xbox, tu ne rencontres pas ce genre de problèmes. La PS2 n'est assurément pas une bonne saison. Tu as juste atterri à la mauvaise époque mon p'tit.
- Eh ! Pourquoi tu m'appelles mon p'tit ?
- Parce que tu n'es pas censé être né là...
- Ah ouais, c'est vrai. Sinon, en parlant d'époque, l'engrais n'a pas encore été inventé ou quoi ? T'as vu la modélisation de l'herbe ? Comment c'est moche. Idem pour le reste du décor. Quant à vos pauvres textures, n'en parlons même pas. Elles sont pixellisées à mort...

Angelo ne dit pas mot. Vercetti continua :
- J'avoue que dans ma ville, c'était déjà pas le top, mais là, on frise le ridicule ! En plus, comment tu fais pour conduire avec tout cet aliasing ?
- En fait, les véhicules sont particulièrement maniables. Bonne tenue de route, modèles physiques sympathiques. Les conduire est suffisamment plaisant pour passer outre ce défaut technique.
- Ouais bof... En même temps, tu m'étonnes que tu maîtrises. T'as vu à quelle vitesse vous roulez ? J'vais plus vite avec ma mob' de Vice City ! Au fait, pourquoi t'utilises un limiteur de vitesse ?
- Pour ne pas me faire arrêter par les flics. Ils sont plutôt sévères par ici. De même, évite de brûler les feux rouges et de cogner les autres véhicules de la ville. Tu risquerais de très gros ennuis.
- Ouais bah comment tu veux éviter les accidents si toutes les bagnoles apparaissent au dernier moment ? J'ai demandé un forfait *Back to the Future*, pas pour les mondes parallèles de *Sliders* ou *La quatrième dimension* !



On ne nous avait pas menti concernant la rétrocompatibilité entre la PSone et la PS2. La preuve par l'image...



Si les caisses de départ dépassent difficilement les 60 mph, celles que vous débloquerez par la suite seront bien plus rapides. Disons 70 mph...

Passez voir Ralph le plus souvent possible, son aide sera des plus précieuses. Si la voiture n'est pas votre dada, sautez dans un train ou un tramway !



Un énorme loading vous attend quand vous trave[rsez] ce pont. Et comme vous devrez l'emprunter très souv[ent] autant vous dire que vous péterez vite les plombs !



fiche technique

Éditeur	Gathering
Développeur	Illusion Softworks (Rép. tchèque)
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (500 Kb)
Nbre de missions	Trop !!!
Spécial	Émulateur PSone
Existe sur	Xbox, mais ça n'a rien à voir...

Au temps de la prohibition...

... on s'ennuyait tellement qu'il fallait trouver divers moyens de se divertir (logique, tout n'était qu'interdits). Parfaitement retranscrits dans Mafia, ces divertissements apparaissent sous la forme de bonus à débloquer que vous pouvez essayer à tout moment via le menu principal. Courses entre bolides d'époque, parcours libre, véhicules à collectionner... Il faudra s'accrocher avant d'avoir droit à la totalité de ces annexes. Et n'oubliez pas, patience est mère de sûreté... vous en aurez besoin...







Ne jouez pas trop au malin avec les forces de l'ordre. Si vous n'avez qu'à payer une contravention, n'hésitez pas à le faire. N'aggravez pas votre cas.

- Je ne sais pas trop de quoi tu parles avec tes histoires de 5e dimension ou je ne sais quoi, mais vois le bon côté des choses. Cela permet de développer tes réflexes mon p'tit...
Sur ces paroles sensées, ils continuèrent leur route jusqu'à croiser celle de Don Salieri, un gros parrain de la pègre...

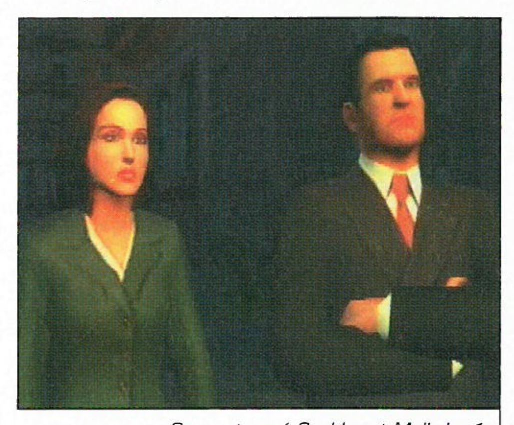
Vercetti et Angelo : même combat

Ayant rendu service à Salieri, nos deux compères étaient devenus des caïds et enchaînaient les missions. Diverses, celles-ci allaient du simple sabotage au casse d'une banque, en passant par la rencontre avec les bandes rivales. L'ultime but était bien évidemment de prendre le contrôle de la ville. Face à eux, Morello, l'autre grand manitou de Lost Heaven, leur mettait des bâtons dans les roues. Angelo s'interrogeait sans cesse sur la manière de procéder :
- On gagne peu à peu du terrain, mais Morello et ses fous de la gâchette mettent à mal notre business.
- T'inquiète. Comme disait Bernard Blier dans *Les Tontons flingueurs*, un classique du ciné : « Les dingues, j'les soigne. J'vais lui faire une ordonnance, et une sévère... J'vais lui montrer qui c'est Vercetti. Aux quat' coins de la ville qu'on va l'retrouver éparpillé par petits bouts, façon puzzle. Moi, quand on m'en fait trop, j'correctionne plus : j'dynamite, j'disperse, j'ventile ! » Et vu la logistique dont on dispose, on ne craint vraiment rien.
- Vrai. Entre Ralph qui nous apprend entre chaque opération les rudiments du crochetage des différents modèles de voitures existantes et l'arsenal mis à notre disposition, on pourra toujours s'en sortir. Batte de base-ball, divers calibres... on n'a que l'embarras du choix.
- Perso, depuis que j'suis ici, seuls les cocktails Molotov et les mitraillettes me semblent efficaces. Avec les autres armes, c'est le bordel pour plomber la racaille. Maudit mode de visée mal optimisé... J'préfère même en venir aux poings, t'as vu.
- Ce que tu dis n'est pas faux mais bon, on est bien obligé de s'habituer. Si tu veux coincer Morello, y a pas trente-six moyens. Il sort un couteau ? Tu sors un fusil. Il envoie un de tes hommes à l'hôpital ? T'expédies un des siens à la morgue. C'est ça la loi, c'est comme ça à Lost Heaven !
- Tiens, ça m'rappelle une réplique d'un autre incontournable, *Les Incorruptibles*... Bon, sinon, c'que tu m'dis, c'est que j'dois fermer les yeux sur tous ces désagréments afin de vivre une aventure qui déchire ?
- Absolument. Mais bon, tu peux revenir plus tard, à la saison Xbox par exemple. Ça te plaira sûrement plus, toi qui trouves que la technique fait vraiment défaut et que le Bullet Time de ton ami Max Payne dont tu m'as parlé n'a rien à faire durant les temps de chargement...
Dilemme. D'un côté, poursuivre l'aventure risque de ruiner sa santé. D'un autre, lâcher cette histoire au scénario si bien ficelé et à l'ambiance tellement tripante serait du gâchis. Longue réflexion. Vercetti prit finalement la décision de réparer la De Lorean...

Keem



La décomposition des éléments manque clairement de réalisme comparée aux autres versions. Les modèles physiques un brin plus simplifiés aussi.



On a retrouvé Sculder et Mully ! Pour ceux qui pensaient que la vérité était ailleurs. Blague à part, vous devrez escorter la dame jusque chez elle. De la variété des objectifs...

Notes


6 Technique
Modélisations imprécises, textures grossières, clippings intempestifs, brouillard... On s'arrête là ?


15 Esthétique
Très réussie, la retranscription du simili Chicago est gâchée par la réalisation, mais elle reste attachante.


11 Animation
Vu la vitesse des engins, on se demande encore comment des pop-up peuvent être apparents...


12 Maniabilité
La configuration n'est pas exceptionnelle et la visée se révèle plutôt imprécise.


17 Sons
Musiques d'époque et dialogues dans le ton du sujet sont les véritables stars de cette production.


13 Durée de vie
D'une dizaine d'heures de jeu, on passe à quelques heures en plus grâce aux loadings. Sympa. Ironie bien sûr...

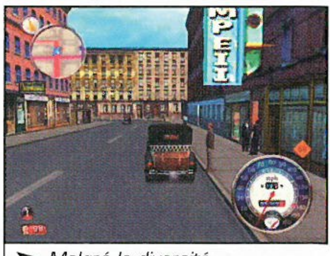
+ Plus
Scénario béton.
Excellent travail sonore.
Ambiance prenante.

– Moins
Technique surannée.
Chargements trop longs...
... et trop fréquents !

4/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Diantre ! 2 pages pour un jeu qui se fait descendre ? Où va le monde ? Y a Pad'raison pour qu'il ait droit à tant d'honneurs ! Pourquoi on ne roule pas en Ferrari ? Vous avez Pad'u la tête ou quoi ?... C'était un jeu attendu dont on a retourné la version PC dans tous les sens. Il était bon sur PC, pas sur PS2.



Malgré la diversité des missions, certaines se révèlent parfois répétitives et soporifiques. Ce n'est pas pire que les temps de chargement mais bon...

L'avis de Keem

Oublier cette version PS2 ne signifie pas lâcher Mafia pour autant. Superbe histoire, mise en scène exemplaire et bande-son excitante... Vous devez essayer ce jeu. Seulement, jouez-y sur Xbox, les défauts techniques présents ici étant bannis dans cette version. Et là, tout est dit...

L'avis de Teckos

Honneur et respect : les codes récurrents de la mafia dépeinte dans les films, et aussi tout ce qu'avait à perdre Illusion Softworks en se lançant dans cette conversion. Le charme des années 30 n'a pas résisté à l'ignominie de la réalisation. Dommage, sur PC, Mafia était excellent.

NFL Street

EA Big, c'est un peu l'AM2 d'Electronic Arts. Dès que ces fous furieux lancent un produit, il sera forcément atypique, riche et monstrueusement fun. Hors norme tout simplement. Ce NFL Street ne déroge bien évidemment pas à la règle. Mais laquelle ?

Si le football américain est un sport tactique, à la limite de l'élitisme, où seuls les diplômés en polytechnique peuvent y capter quelque chose, NFL Street ramène la discipline à sa plus simple expression. Violent, spectaculaire et surtout très vite accessible, le dernier bébé d'EA Big joue la carte du showtime à l'état brut. Le joueur n'aura donc pas à connaître toutes les subtilités, à savoir manier avec maestria le cuir ou jongler entre les quelque 15 000 combinaisons et autres formations avant de s'amuser. Ici, on fait fi de tout « superflu » afin d'aller à l'essentiel, comme dans Lactel. Et à l'instar de l'autre publicité sur les produits laitiers, vous n'aurez droit qu'aux sensations pures de l'exercice. Plutôt classe. Dans la pratique, cela se traduit par un début de match sans tirage au sort, sans même engagement. L'équipe offensive choisit sa stratégie tandis que les adversaires choisissent la leur et feront tout pour qu'il n'y ait pas de touchdown. Une première passe et c'est le début des hostilités...



Le système de passes reprend la configuration des jeux de foot US habituels. Simple et précis, on ne peut mieux faire.

S'identifier à l'un de ces monstres de la rue devient possible grâce au mode Team Edit. Yo, rizpect ! Represent, represent !

Fédérateur ?

Suivant la route tracée par les NBA Street, le jeu propose une large panoplie de mouvements, autant en attaque qu'en défense. Outre les actions habituelles, vous aurez l'occasion d'effectuer diverses feintes, narguer vos opposants, les tabasser, exécuter des figures de style... Tout cela rapporte des points qui rapprochent un peu plus du Gamebreaker, concept inhérent à la saga. À tout moment, il sera alors possible de l'enclencher et d'entrer dans un ultime état où les tacles sont surpuissants, les charges invincibles et où les fumbles deviennent légion. Jouissif. D'autant plus que le traitement visuel respecte dans l'ensemble les standards de qualité actuels, faisant plaisir à la rétine, aux deux même. Seuls les plus bourgeois d'entre vous, élevés au câble et aux retransmissions télé des matchs de la NFL, pourront y trouver quelque chose à redire en pestant contre ce côté trop épuré (absence de fields goals, excès de sacks...), mais ceux qui recherchent de l'amusement avant tout, ceux-là seront royalement servis.

Keem


Apologie de l'altruisme, le Street permet de s'exprimer sans véhémence aucune. Aimer son prochain, lui montrer qu'on l'apprécie via une gestuelle câline...



fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Big
Genre	Foot US de banlieue
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (54 Kb)
Nbre de modes de jeu	3
Spécial	Rien
Existe sur	Xbox et GC

Notes

15 Technique Modélisations très correctes et effets spéciaux classiques mais sympas. D'infimes problèmes d'aliasing.

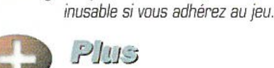
16 Esthétique Des environnements originaux et un style particulièrement attachant dans le traitement des personnages.

15 Animation Une palette de mouvements variés et soignés légèrement gâchée par quelques entrelacements de polygones.

16 Maniabilité S'y retrouver parmi ces brutes demande un œil exercé mais le maniement en lui-même est un exemple d'ergonomie.

17 Sons Une bande-son « archi wesh trop bien » nous plonge dans le trip. Des bruitages qui pètent.

16 Durée de vie Peu de modes de jeu mais le challenge est présent. Le multi deviendra inusable si vous adhérez au jeu.



Plus Une prise en main instinctive. Une bande-son prenante. Un gameplay ravageur.



Moins Pas assez de modes de jeu. Peut-être trop simplifié... Vous aimez le foot ricain ?



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

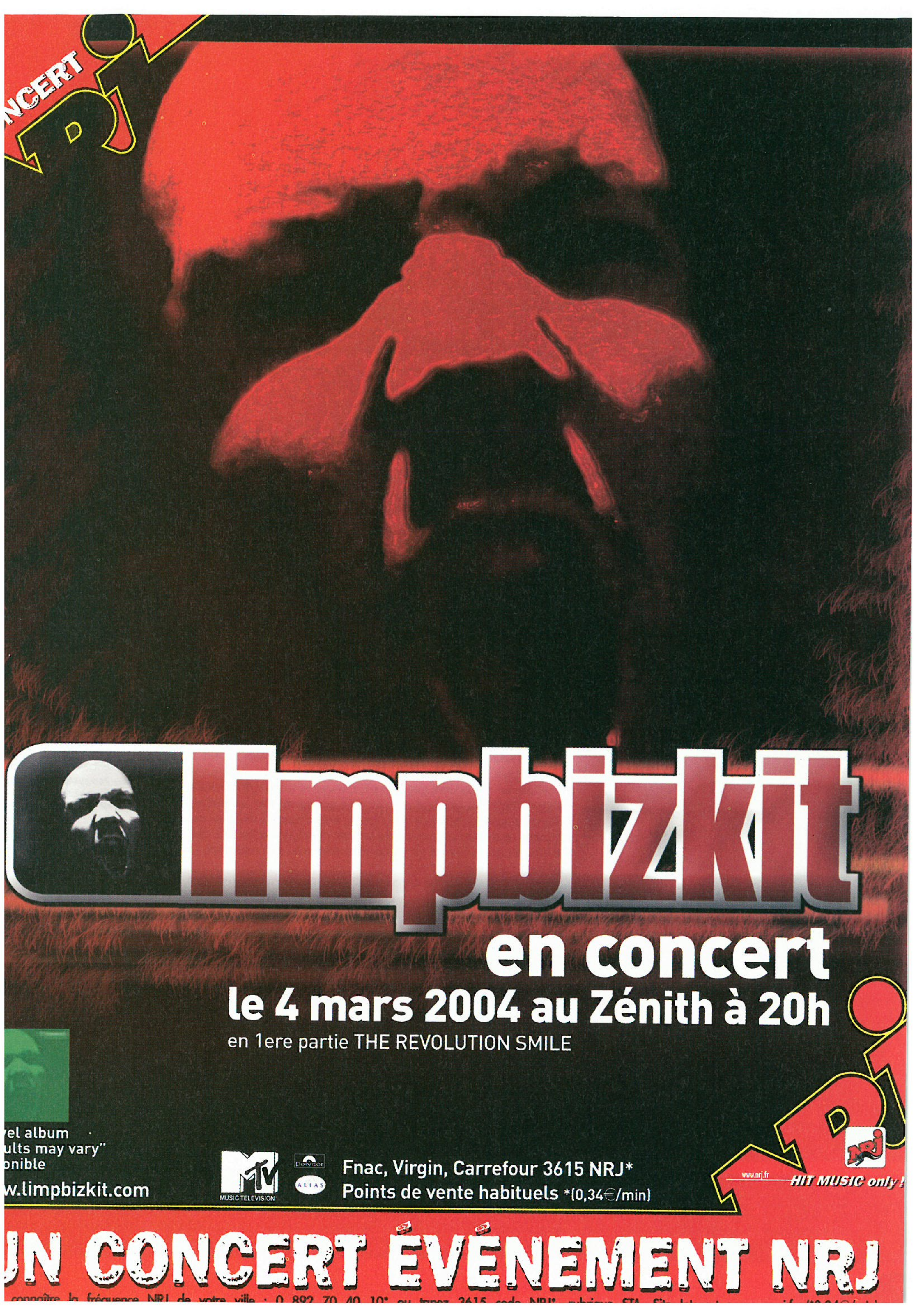
Lexique. Fumble : lorsque la balle est relâchée lors d'un plaquage, il y a fumble. Field goal : comme au rugby, il s'agit d'envoyer la balle entre les deux poteaux. Sack : le quaterback se fait plaquer avant d'avoir passé la balle.

L'avis de Keem

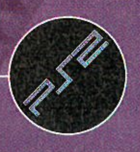
En donnant vie à leur vision du football américain, les gars d'EA Big nous proposent une nouvelle fois un jeu à l'esthétique marquante, au gameplay irréprochable et surtout au fun incroyable. À quand un jeu de base-ball à la sauce street ?

L'avis de Plume

J'aime déjà bien NBA Street, il paraissait donc bien possible que j'adhère à NFL Street. Bingo ! Les mêmes recettes, les mêmes effets : ça déchire sur le plan visuel, le gameplay est agréable et on découvre un sport pourtant bien compliqué.



NCERT
NRJ
limpbizkit
en concert
le 4 mars 2004 au Zénith à 20h
en 1ere partie THE REVOLUTION SMILE
el album
ults may vary"
onible
w.limpbizkit.com
MTV
MUSIC TELEVISION
Polydor
ALIAS
Fnac, Virgin, Carrefour 3615 NRJ*
Points de vente habituels *(0,34€/min)
www.nrj.fr
HIT MUSIC only !
UN CONCERT ÉVÉNEMENT NRJ



Nightshade

Nightshade sur PS2 n'a rien à voir avec son homonyme sorti sur NES voilà treize ans. Point d'enquête policière et de dialogues aiguisés, donc, mais une suite d'un décevant Shinobi en 3D. Du combat sauce ninja toujours, mais avec une jeune femme pour le coup. Sera-ce suffisant ?

Le mal a décidément la dent dure. On croyait que l'ami Hotsuma avait définitivement clos le débat voilà un an, dans Shinobi. Il n'en est rien. Hibana, jeune femme au passé trouble, va devoir intervenir et récupérer les morceaux d'Akujiki, la lame maudite se nourrissant des âmes des vaincus. Sexy en diable dans sa combinaison rouge et blanche moulant agréablement son corps, la belle n'en est pas moins aussi affûtée que son sabre et quiconque se mettra en travers de sa route en paiera le prix, fusse-t-il un ancien amant et mentor…

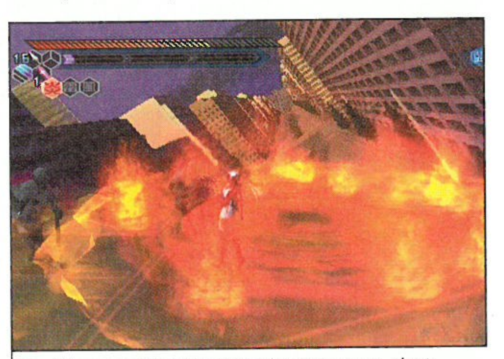
Pas mon jour

Si vous faites partie des ardents défenseurs du Shinobi 128 bits, vous serez ravi d'apprendre que les différences entre celui-ci et Nightshade se comptent sur les doigts de la main du Capitaine Crochet. La réalisation offre le même néo-Tokyo composé de décors anguleux et fades ainsi qu'un aliasing surnaturel et disgracieux. La plupart des ennemis sont aussi carrés qu'un Lego, exception faite des boss de fin de niveau, bien plus soignés. Heureusement, Hibana rattrape l'affaire par sa modélisation classieuse et surtout par une animation fichtrement fluide. L'action s'articule toujours autour d'un nettoyage obligatoire de zones encombrées par des démons ou des machines. Doubles sauts, dash, coups de pied, courses sur les murs, sabre, dagues ou pouvoirs magiques dévastateurs accompagneront votre progression. En découpant plusieurs adversaires rapidement, vous occasionnerez une séquence durant laquelle Hibana prendra une pose guerrière tandis que ses victimes trépassent au second plan. Mise en scène, quand tu nous tiens. Les commandes – nerveuses – répondent très bien à nos envies et le fait qu'il faille varier entre le dash, les pieds (utiles contre les boucliers) et le coupe-choux ravira les as de la technique. A contrario, jongler avec les ciblages automatique et manuel pour éviter de tomber malencontreusement dans le vide, en raison d'un défaut de caméra, énerve au plus haut point. On en vient donc à parler du point noir du jeu : sa difficulté sur certains stages où il faut se garder de tomber de véhicules en marche (camions, bateaux, etc.). On la voit bien souvent sombrer à proximité d'un rebord. Crispant sur bien des points ce Nightshade…

Plume



S'agripper au mur, c'est possible.



Hibana a plus d'un tour dans son sac, dont des sorts destructeurs.



Si vous parvenez à tuer la totalité des ennemis imposés en un temps donné, vous pourrez observer Hibana prendre la pose.

fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Sega Wow (Japon)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Élevée
Continues	Infinis (284 Kb)
Nbre de stages	13
Spécial	Mode 60 Hz
Existe sur	Rien d'autre

Notes


13 **Technique**
C'est terne, géométrique et cet effet d'escalier monte très vite à la tête.


14 **Esthétique**
Une inégalité certaine entre la plupart des stages au niveau de l'esthétisme. Itou pour les monstres.


16 **Animation**
Fluide comme une onctueuse crème fraîche, et parfois trop rapide pour nos petits yeux.


12 **Maniabilité**
Se battre dans les airs en verrouillant une cible, c'est la mierda avec la caméra.


14 **Sons**
Les musiques tendent vers une techno pas cool. Les répliques que laisse échapper Hibana sont rigolotes.


14 **Durée de vie**
Le jeu n'est pas long en soi. Mais certains niveaux demandent tellement de nerfs qu'on finit par en douter.


Plus
Action nerveuse et rapide. Mise en scène. Hibana, of course.


Moins
Techniquement moyen. Des passages rebutants. Et l'originalité ?


5/10 **Note d'intérêt**

Plus loin…

Nightshade s'appelle Kunoichi au Japon. Kunoichi signifie femme ninja et l'existence de ces tueuses de la nuit relève du mythe. En effet, les Kunoichi étaient plutôt des espionnes façon Sharon Stone dans Basic Instinct au lit…

L'avis de Plume

Je n'aime clairement pas Nightshade pour sa difficulté et le manque de variété de son gameplay. Aucun niveau n'est vraiment différent de l'autre dans le fond. En plus de ça, on est loin d'avoir la réalisation d'un Otogi… Si vous voulez tester votre stoïcisme, foncez l'acheter, effet garanti !

L'avis de Gollum

J'avoue, je n'aime pas les a priori. Je déteste ça même. Du coup, malgré mon désamour évident pour le précédent Shinobi, j'ai abordé Nightshade avec la pureté du lotus. Et là, bis repetita. Gameplay nerveux certes, mais réal' pourrave et intérêt plus qu'évanescent… totale lose. Plus dispensable, tu meurs !

Flipnic

Sorti il y a quelques mois au Japon, Flipnic débarque en Europe, distribué par un Ubi Soft très inspiré. Car on peut le dire, ce petit bijou réinvente le concept du flipper, allant même au-delà d'une simple paire de flips et d'une boule.

Notes

Technique 15
Des tables détaillées et quelques effets sympathiques.

Esthétique 16
Des menus, thèmes et des cinématiques excellents.

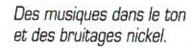


Animation 15
Une boule de flipper qui roule bien et vite !



Maniabilité 14
Il suffit de s'habituer au temps de latence et tout baigne.

Sons 15
Des musiques dans le ton et des bruitages nickel.



Durée de vie 15
En plus d'un mode solo long et costaud, des mini-jeux en multi...



Plus +
Variété.
Esthétisme.
Mini-jeux à débloquer.

Moins –
Trop ardu !
Le tilt hyper sensible.
Des flips mous et retardataires !

Note d'intérêt 7/10



Plus loin...

...me quoi le flipper n'est pas représenté en Europe sur ...bits : le seul concurrent de ...c est Akira Psycho Pinball. ...d'où il sort celui-là ? Moi-...e je l'ignore, mais vous pou-...trouver Sonic Pinball Party ...kémon Pinball sur GBA.



Les multiballs, c'est vraiment le bordel !

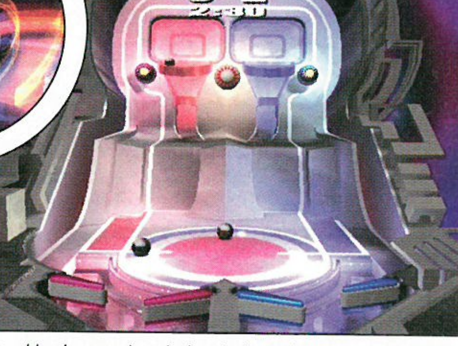
Je me souviens encore avec émotion de mes premières armes sur un « billard électronique ». Haut comme trois pommes, je m'installais sur un tabouret et tapotais machinalement les tranches du flipper sans aucune technicité. Et pourtant, je maintenais la bille en état de survie, sans pour autant deviner qu'il était nécessaire de heurter des cibles ou enchaîner les rampes dans un certain ordre. Vingt ans plus tard, ma vision de la bille de plomb change radicalement avec l'arrivée de Flipnic. Derrière ce nom rigolo se cache un ovni, une nouvelle vision du flipper, totalement libre et complètement dédiée à une console. Il n'est plus nécessaire d'être de taille adulte pour en profiter. En revanche, réflexes et matière grise seront mis à contribution !

Ça marche comme Pousse Mousse ?

Ce qui différencie clairement Flipnic d'un flipper de troquet, c'est qu'il introduit le concept de « monde », un groupe d'une demi-douzaine de tables reliées par des rampes. Quatre thèmes sont disponibles : Biology, d'aspect tropical, Metallurgy, 100 % chromé, Optics, aux extraits de Tron, et enfin Geometry, hommage à Pong et Arkanoïd. Cela peut paraître difficile à concevoir, mais certains passages ne vous demanderont pas de jouer du flip. Il peut s'agir de faire vibrer la « table » dans le but d'orienter la chute de la sphère, ou bien d'activer les bumpers ou encore de tirer sur des soucoupes volantes. Bref, une variété inattendue mais de bon aloi. Sans parler des versions pinball du foot ou du basket en multi ! Reste que le flip tient une bonne partie du soft et qu'il s'agira de finir un « monde » à 100 % pour profiter complètement du suivant. Le moins que l'on puisse dire, c'est que la réalisation nous y invite. Chaque thème bénéficie d'un esthétisme soigné, les séquences événementielles débarquent de fort belle manière et les bruitages sont très sympas. Seuls hics : un temps de latence, une mollesse, des flips assez problématiques et une difficulté terrible. Disons qu'il nécessite une certaine habitude. Une fois ce cap franchi, on est absorbé. Ce qui prouve qu'un principe vieux comme nous peut être renouvelé !

Plume


Une fois un niveau terminé, il est temps de se faire un boss.



Un des modes de jeu à deux n'est autre qu'une variante du basket-ball !

fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	SCEI (Japon)
Genre	Flipper
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Élevée
Continues	Oui (28 Kb)
Nbre de mondes	4
Spécial	Plus qu'un simple flipper...
Existe sur	Rien d'autre

L'avis de Plume

...cause de la mollesse de ses flips et de sa difficulté déchirante, j'ai failli ne pas ...ir bien loin en testant ce petit jeu. Mais à force d'acharnement j'ai découvert ...n soft accrocheur, varié et surprenant. Je le conseille aux plus curieux !

L'avis de Karine

Le flipper sur console, ça manque sérieusement de punch. Flipnic compense ce mauvais point en proposant des tables ultra variées intégrant une flopée de détails. Envisager le flipper sous un nouvel angle, pourquoi pas ! Mais moi, je préfère le pratiquer dans les bars.

Machines **PS2 et Xbox** Genre **Action/RPG**



Baldur's Gate Dark Alliance II

Il y a deux ans, l'éblouissement fut de taille lorsque Black Isle délivra Baldur's Gate: Dark Alliance. Magnifique, mixant à merveille action pure et RPG, il avait juste enchanté les joueurs. Sa suite est logée à la même enseigne, sauf que, cette fois, on l'attendait.

Les héros du premier opus sont bien dans le caca. Le destin leur a joué un sale tour. À peine ont-ils fini d'achever le boss final de Dark Alliance qu'ils se retrouvent prisonniers des griffes du Chevalier Blafard, Mordoc. Autant le dire, le nain, la petite elfe et l'archer humain ne seront pas jouables, puisqu'au fond d'un cachot tout puant. La relève sera assurée par cinq nouveaux personnages : un barbare, une moniale drow (elfe noire), un nain roublard, un nécromancien elfe et une prêtresse. Chacun y va de sa petite motivation, gloire, argent, etc. En toute franchise, avoir ou non goûté au premier épisode importe peu, le scénario servant de prétexte au nettoyage de printemps des races maudites des *Royaumes Oubliés*. Après avoir choisi de jouer seul ou avec un ami (chaud !), débutera l'épopée en quatre actes de ce hack & slash aux fins morceaux de RPG.



Un géant des montagnes n'effraie pas un barbare armé d'une hache dans chaque paluche !

Hack oudoudou splish Hack oudoudou Slash

Techniquement, on reste sur la même qualité qu'il y a deux ans. À l'époque, ça mettait une grosse tarte. Aujourd'hui, c'est beau, ni plus, ni moins. Notons que la Xbox possède une réalisation un poil plus léchée.



La fine équipe. Cinq façons d'aborder le soft.

Les habitués retrouveront des monstres et des environnements connus. Néanmoins, le bestiaire s'est grandement renouvelé. Concernant le principe de jeu, on ne change rien ! Il s'agit toujours de batailler dans des donjons, monter en puissance, converser (pour obtenir des quêtes) et se procurer ou revendre de l'équipement, voire y incruster quelques runes et autres gemmes. Suivant le personnage choisi, la façon d'appréhender l'aventure sera bien différente. Prendre le barbare signifiera « taper sans concession », tandis que choisir le nécromancien permettra d'user de sorts et des morts vivants pour défendre sa peau. L'expérience obtenue donnera lieu à l'acquisition de nouvelles capacités, comme des sorts, ou à l'amélioration des compétences martiales. Ce n'est pas super profond, mais suffisant. Au final, on est happé par cette suite qui, bien que trop courte (15 heures environ pour en voir le bout), offre une replay value intéressante. Et puis, c'est marrant toute cette bidoche qui virevolte sous vos coups, à l'ancienne !

Plume

Du blabla avant les boss. C'est bien mais on mange quand ?

fiche technique

Éditeur	Acclaim
Développeur	Black Isle (États-Unis)
Genre	Action/RPG
Nbre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'actes	4
Spécial	Muscle le pouce droit
Existe sur	Rien d'autre

Notes

15 Technique — À peine mieux que le précédent, et c'est déjà bien !

17 Esthétique — Aucune faute de goût concernant les environnements et les monstres.

15 Animation — Le frame rate reste stable dans toutes les situations.

16 Maniabilité — L'interface s'avère simple et efficace.

15 Sons — Les mélodies sont chouettes mais trop rares ! Ambiance excellente.

13 Durée de vie — Très court. Mais on reste tenté de le finir avec chaque perso...

Plus — Accessible. L'évolution des personnages. Le mode coopératif.

Moins — Répétitif (normal). Peu de quêtes annexes. Trop court !

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le talentueux studio Black Isle n'est plus. Dark Alliance II est le dernier. Ils avaient tout de même programmé quelques chefs-d'œuvre du RPG sur PC comme Baldur's Gate ou Planescape Torment. Ça fait mal au cœur, j'vous jure...

L'avis de Plume

Rôliste de formation et conquis par les Royaumes Oubliés, j'ai apprécié fouler ces terres une fois de plus et m'adonner aux joies du charcutage de gobelins, trolls et autres lézards. J'éprouve juste le regret d'une durée de vie pas assez longue, mon fils. M'enfin, j'aime bien quand même !

L'avis de Keem

Novices en matière de jeux de rôle ? Le premier Dark Alliance ne vous a fait aucun effet ? Passez votre chemin. Court et répétitif, le jeu ne parviendra vraiment qu'à capter l'attention des fans invétérés du premier volet et les habitués du genre. Slash, slash et encore slash... Mince, j'ai cassé mon pad...

Machines **Xbox et PlayStation 2** Genre **Gestion**



Roger Lemerre
La Sélection des Champions 2004

Alors que l'Euro approche à grands pas, Codemasters nous gratifie d'une édition 2004 de son jeu de management fétiche. Arrivant bien longtemps après le surprenant et fusionnel LFP d'EA Sports, voyons si Roger Lemerre tient toujours son rang.



Technique 10
Le moteur 3D des rencontres n'est pas fameux et ne doit pas demander beaucoup de ressources.

Esthétique 15
Des menus propres, clairs, bref, du tout bon.

Animation 12
Les footballeurs possèdent peu de mouvements, mais ils sont bien retranscrits.

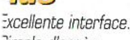
Maniabilité 16
Aucun problème, les réflexes sont loin d'être mis à rude épreuve, c'est de la gestion...

Sons 13
Peu de musiques. Ambiance des stades assez bonne.

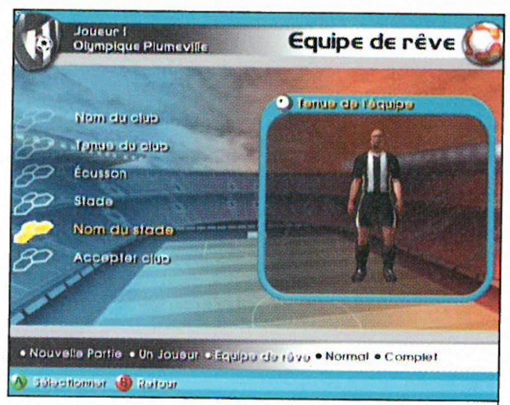
Durée de vie 15
Lorsqu'on est fan, on peut passer un temps fou dessus.

Plus 
Excellente interface.
Simple d'accès.
La reconnaissance vocale sur Xbox.

Moins
Peu de ligues.
Moins fouillé que LFP.


Note d'intérêt 7/10


Plus loin...
...ivers pour l'Euro 2004. ...voit les Anglais gagner. ...n, les Français comme ... Karine pense que les ...tes Lettons vont faire leur ...eck est sûr que la Corée ...pe. Quant à votre servi... enfilera son maillot azur.



Un budget et des idées : c'est le mode Équipe de rêve.



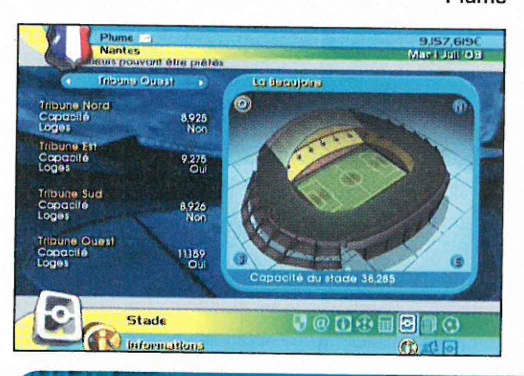
Le moteur des rencontres ne manque pas de charme et les matchs sont plaisants à regarder.

Même s'il n'est plus l'entraîneur des Bleus, Roger Lemerre est toujours notre pote. L'homme qui, à l'heure où j'écris ces lignes, coache une équipe de Tunisie survoltée en Coupe d'Afrique des Nations, possède un capital sympathie très fort et ne nous déçoit pas en mettant une fois de plus son nom sur la version française de LMA Manager. Une version qui offre parfaitement ce que l'on attend de ce genre de soft, à savoir de la gestion efficace. Malgré la présence des rencontres dans un tout nouveau moteur 3D (assez moyen, surtout après avoir vu Winning Eleven Tactics), ce sont vos capacités de tacticien et de meneur d'hommes qui monopoliseront votre attention. Les résultats avant le spectacle. Très peu de modes de jeu, ce qui n'a rien de choquant. Vous devrez décider entre démarrer une carrière d'entraîneur solo ou disputer une simple rencontre amicale. Vous pourrez commencer une ligue avec une équipe existante ou bien entrer dans le mode « Équipe de rêve » qui permet de créer de toutes pièces votre club, avec un budget prédéfini.

I said « captain », he said « what »

Parmi les nouveautés notables, on note une plus grande flexibilité sur le plan tactique, que cela soit au niveau collectif ou individuel. Vous pourrez assigner toutes sortes de tâches diverses à vos protégés (capitaine, tireur...) et modifier l'effectif et la formation à votre guise. Le nombre de sets prédéfinis est assez conséquent et contient même des tactiques légendaires, dont celle de la France 98. La recherche de talents a toujours son importance et les transferts peuvent vous concerner aussi, puisqu'il vous sera possible de changer de club en cours de saison ! Les rencontres sont plus vivantes. Vous pourrez hurler vos ordres sur le banc de touche (Xbox Communicator possible pour les donner de vive voix!). Après chaque rencontre, le match sera analysé par une chaîne de télévision, qui ne manquera pas de vous donner tous les résultats et classements européens. À ce sujet, le soft propose de s'immiscer dans très peu de championnats (Italie, Espagne, Angleterre, Allemagne, Écosse et France) et se limite aux deux premières divisions. C'est peu comparé à LFP, même si le mercato d'hiver a été pris en compte. Beaucoup plus simple que son concurrent qui propose une fusion avec FIFA 2004, Roger Lemerre se cantonnera au second rôle cette année.

Plume



fiche technique

Éditeur	Codemasters
Développeur	Codemasters (G.-B.)
Genre	Gestion
Nbre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Élevée
Continues	Sauvegardes
Nbre de championnats	6
Spécial	Compatible Xbox Communicator
Existe sur	Rien d'autre

L'avis de Plume

...foot, c'est ma grande passion. Alors entraîner des bonshommes à courir après un ...lon, même si c'est virtuel, ça me botte. Et là, pas d'erreur, Roger Lemerre remplit ...n son office en me donnant le loisir de gérer la totalité d'un club et de hurler après ...s joueurs ! J'ai tout de même préféré LFP Manager et WE Tactics.

L'avis de Teckos

Les années se suivent et se ressemblent. Comment préférer un jeu de management à un autre lorsque, tactiquement, tous offrent à peu près la même richesse ? L'emballage alors. On appréciera la gestion du micro sur Xbox, anecdotique mais fun, mais on préférera LFP pour l'ambiance et l'apport de la fusion avec FIFA 2004.



Toutes les sorties européennes

À croire que le printemps est source d'inspiration pour les éditeurs, les jeux bourgeonnent à foison. Cette rubrique ne démentira pas ces propos puisque vous y trouverez de tout. Et comme sur les bancs de l'école, certains élèves sont brillants quand d'autres illuminent la classe de leur niveau exécrable. D'anciens et excellents éléments comme ce prince de Perse ou cette magnifique journaliste sont venus montrer l'exemple à tous ces cancres, Conan et Spawn en premier. Qu'ils replongent dans leurs bouquins respectifs, ça leur fera les pieds ! Les études, c'est archi important…

Baldur's Gate Dark Alliance



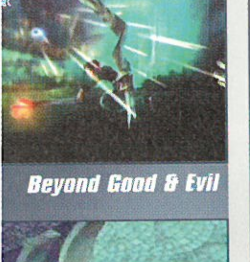
Les hack'n'slash ne se bousculent pas sur GBA et c'est bien dommage. À part deux excellents titres adaptés du *Seigneur des Anneaux* signés EA, c'était un peu la zone. Et hop, Baldur's Gate: Dark Alliance arrive avec sa horde de monstres à frapper, d'expérience à gagner et de monde à sauver. L'action se présente sous une vue isométrique avec de jolis graphismes et une ambiance sonore carrément scotchante. Trois classes de personnages sont disponibles : guerrier, archer et magicien. Chacun possède un style personnel et évoluera aux travers des Royaumes oubliés avec ses propres méthodes. Parfaitement dans l'esprit des opus de salon, BGDA offre une aventure sympa mais, bien entendu, un poil répétitive ! Aux armes, fans d'heroic fantasy !

Plume





7 — *Éditeur :* **Ubi Soft** — *Machine :* **Game Boy Advance**



Beyond Good & Evil

Baldur's Gate Dark Alliance

Beyond Good & Evil





Les tribulations de la splendide Jade, doublée par la non moins splendide Emma de Caunes, n'ont rien perdu (ni gagné) au cours de leur portage sur les consoles de Billou et de Shigero. Ce soft d'aventure/journalisme vous met toujours dans la peau de la reporter au grand cœur. Le gameplay teinté d'infiltration, d'action et de photographie s'avère aussi efficace que sur PS2. Déjà superbe sur cette dernière, il bénéficie d'une réalisation un poil plus fine et de textures légèrement plus riches sur Xbox. Pour le reste, c'est exactement pareil. Sa durée de vie joue en sa défaveur. Il n'en reste pas moins l'un des softs les plus réussis de ces derniers mois que vous vous devez de découvrir. Oui monsieur.

Plume





9 — *Éditeur :* **Ubi Soft** — *Machines :* **Xbox et GC**

Conan



Caméra chevrotante et déplacements approximatifs, auxquels s'ajoute un système de combos complexes à mettre en place, font de Conan un jeu d'un autre âge. Les combats, représentant 80 % du jeu, son[t] ultra répétitifs et pas franchement dynamiques malgré les 3 niveaux de difficult[é] proposés. Il faut donc s'accrocher sévère si l'on veut manier les 16 armes et la cin[quantaine] d'attaques et combos propo[sées]. Un exercice qui devient vite lassant. Seul point positif pour varier la donne, le[s] combats — bien que toujours limités — en arène (Death Match, Body Count e[t] Time Challenge). Les fans de Conan e[n] pleurent déjà toutes les larmes de leu[r] corps. Trop dure la vie !

Karin



3 — *Éditeur :* **TDK Mediactive** — *Machine :* **Xbox**

Kirby Air Ride

Ça commence comme une blague de potache. Pour maîtriser Kirby, il suffit d'utiliser 2 boutons. Un ontrôle ultra simpliste qui tend immanuablement à ternir le reste du jeu. Puis, n commençant à relever les défis, la éduction opère son effet. Il reste au final modes de jeu (4 en comptant le Lan) our se convaincre que Kirby en vaut la eine. Tracés audacieux et néanmoins gréables, bolides surprenants qu'il faut pprendre à dompter, utilisation originale es power-up... Il faut se donner du mal our apprécier le soft, ce qui donne tout e suite plus de profondeur et d'intérêt l'ensemble. Faut juste supporter le rose onbon et les couleurs acidulées.

Karine



6 — Éditeur : Nintendo — Machine : GameCube

Memorick Apprentice Knight

Merlin, les Chevaliers de la Table ronde, la Dame du Lac et ses belles robes et Memorick... Euh... est-ce qu'il vient faire là celui-ci ? Un renti chevalier chapeauté par Merlin doit débarrasser les contrées d'Ava- des gobelins et autres trolls démo- ques. Voilà pour le résumé qui est en le seul truc intéressant dans ce jeu. reste est à pleurer. Pauvreté des mis- ns, intérêt nul, gestion catastrophique personnage principal dont les mou- nents font peine à voir. Ça fait beau- p de points négatifs pour un même , non ? Les graphismes n'arrivent me pas à rehausser le niveau. Il n'est sûr que les n'enfants à qui s'adresse morick (sur Xbox... voyez le bug) soient indulgents.

Karine

2 — Éditeur : MC2 — Machine : Xbox

Midway Arcade Treasures




Du haut de mes 25 printemps, je me dis que revisiter certains titres anciens évoquant mes premiers émois de gamer a peu d'intérêt. Se retrouver dans la peau du Paperboy, ça ne me fait pas marrer. Marble Madness, l'ancêtre de Mojo, se joue assez mal sans trackball. Dieu que Rampage est mollasson aujourd'hui... La démarche de ressortir ces 24 oldies du placard ne laisse en rien rêveur : la magie qui faisait qu'à l'époque certains étaient incontournables s'est évanouie. En lieu et place de mes bons souvenirs, j'ai désormais l'image de softs graphiquement pourris, parfois trop difficiles. Reste que les bonus historiques et autres interviews pourront servir à alimenter la culture vidéoludique des gens d'un âge peu avancé. En fait, je me referais bien Bombjack...

Plume



4 — Éditeur : Midway — Machines : PS2 et Xbox

Need For Speed Underground

La tuning attitude envahit la portable de Nintendo. Le cœur du jeu s'articule, comme les versions 128 bits, autour du fameux mode Underground. Il s'agira de vous la donner grave avec votre bagnole dans le but de la faire évoluer aussi bien « physically » que « mentally ». Autrement dit, les performances valent autant qu'un bon look bien fashion. La réalisation est très classe sur certains points (la modélisation des voitures) mais pose un problème de lisibilité car la résolution n'est pas toujours au top. Du coup, on ne tourne pas toujours au bon moment. Et puis les quatre morceaux qui tournent en boucle tapent vite sur le système. Une fois ces soucis enjambés, on s'amuse seul ou avec un pote dans des courses plutôt sympas. J'en ferais pas mon jeu du mois, quoi.

Plume

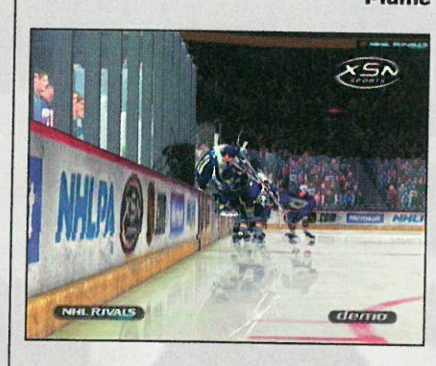


6 — Éditeur : EA Games — Machine : Game Boy Advance

NHL Rivals 2004

Face aux deux géants que sont les départements sportifs de Sega et d'EA, il est légitime de se demander comment le « petit » Microsoft parviendra à se faufiler, à se faire une place et à envoyer le palet au fond des cages. Sur ce terrain particulièrement glissant, la maîtrise des patins est de rigueur si l'on ne veut pas lamentablement se vautrer. Et il faut l'avouer, le titre tient plutôt bien la route. Même si la concurrence se révèle rude, Rivals parvient à s'en sortir à tous les niveaux. Nickel sur le plan technique, il propose en outre une prise en main rapide ainsi qu'une riche palette de mouvements. Online et plaisant à jouer, il est peut-être un peu moins dynamique que ses pairs. Mais il reste un bon challenger tout de même.

Plume



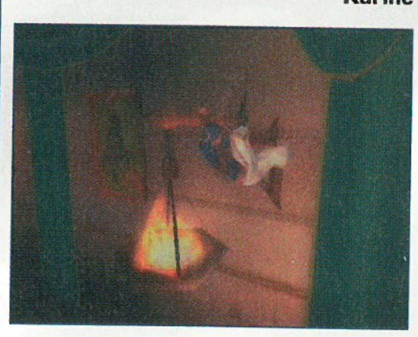
7 — Éditeur : Microsoft — Machine : Xbox

Prince of Persia The Sands of Time




Quatre petits mois après la sortie exclusive sur PS2, revoilà le Prince de Perse et ses apparats. Les possesseurs de Xbox et GC vont enfin pouvoir découvrir ce petit bijou from Ubi Soft Canada. Pas de différences notables avec la version PS2. On notera tout de même des mouvements plus vifs avec une ou deux petites roulades inédites. Les textures sont évidemment plus lisses. PoP est un titre incontournable qui alterne subtilement les séances de combat avec le système de retour dans le temps et les séquences de plate-forme avec de nombreux mécanismes à déjouer. On aurait toutefois souhaité, comme sur PS2, une durée de vie plus longue...

Karine



9 — Éditeur : Ubi Soft — Machines : GC et Xbox

Midway Arcade Treasures



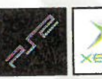
Need For Speed Underground

Memorick Apprentice Knight



Silent Scope Complete

Puyo Pop Fever

Puyo, ou l'éternel retour de Tetris. Puyo is back et sera même disponible sur DC. Les petites gouttes tombent sous différentes formes et s'amoncellent. Avec des gros Puyo qui se divisent, des Puyo en forme d'angle droit qui changent de couleur, etc. Bref, il y a d'la stratégie dans l'air ! Seul ou à 2, on déclenche la Puyo Fever et on accumule des enchaînements pour allonger le temps de jeu. En mode Mission, un nombre de Puyo bien précis doivent être anéantis en un temps imparti. Puyo Pop propose aussi un mode Histoire à la difficulté progressive. C'est un peu la fête à Puyo quoi ! Distrayant mais malgré tout répétitif, Puyo Pop n'en reste pas moins séduisant.

Karine





6 — Éditeur : Sega • Machines : DC, GC, PS2 et Xbox

R Racing Evolution

Qu'il soit d'arcade ou de simu, sur bitume ou pas, un jeu de course actuel ne peut prétendre être convenable si les sensations de pilotage ne sont pas un minimum bien retranscrites. Très mal gérés dans R: Racing, les freinages, reprises et autres manœuvres donnent droit à une conduite plus qu'insipide. On a l'impression que le véhicule ne bouge pas et que c'est le paysage qui tourne autour selon la direction donnée. Celui-ci « aliasant » à tout va, négocier les virages devient un véritable calvaire. Si l'on ajoute à cela une sensation de vitesse quasi nulle, il ne reste pas grand-chose au dernier Ridge Racer si ce ne sont quelques cinématiques mettant en avant la belle Rena. Bien maigre consolation...

Keem



4 — Éditeur : Namco — Machines : PS2, Xbox et GC

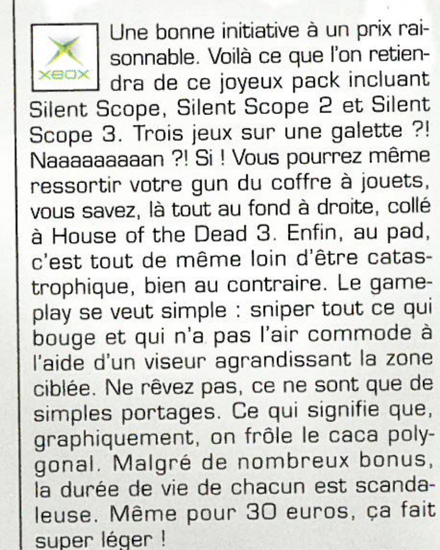
R Racing Evolution

Wrath Unleashed

Silent Scope Complete

Une bonne initiative à un prix raisonnable. Voilà ce que l'on retiendra de ce joyeux pack incluant Silent Scope, Silent Scope 2 et Silent Scope 3. Trois jeux sur une galette ?! Naaaaaaaaan ?! Si ! Vous pourrez même ressortir votre gun du coffre à jouets, vous savez, là tout au fond à droite, collé à House of the Dead 3. Enfin, au pad, c'est tout de même loin d'être catastrophique, bien au contraire. Le gameplay se veut simple : sniper tout ce qui bouge et qui n'a pas l'air commode à l'aide d'un viseur agrandissant la zone ciblée. Ne rêvez pas, ce ne sont que de simples portages. Ce qui signifie que, graphiquement, on frôle le caca polygonal. Malgré de nombreux bonus, la durée de vie de chacun est scandaleuse. Même pour 30 euros, ça fait super léger !

Plume





4 — Éditeur : Konami — Machine : Xbox

Spawn Armageddon

4e dimension. Après avoir écumé les bars de la ville, Dante erre dans les rues rongées par les démons et tente d'en venir à bout à coups de combos et d'acrobaties. Switchant entre guns et armes blanches, ce Dante des temps modernes utilise aussi de terrifiants pouvoirs spéciaux. Hélas, obèse et à la démarche ridicule (tu t'es vu quand t'as bu ?), il a clairement perdu de sa superbe. Bye bye la panoplie du parfait poseur et bonjour le déguisement de Biouman pour Mardi Gras ! Retour à la réalité. Spawn Armageddon, c'est en quelque sorte le Devil May Cry du pauvre. Techniquement dépassé avec une maniabilité approximative, le jeu est tout juste bon pour les inconditionnels de Spawn faisant dans le social...

Keem



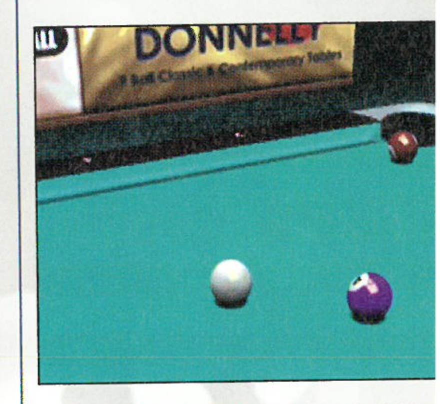
2 — Éditeur : Namco — Machines : Xbox et GameCube

World Championship Pool 2004



Voilà un titre qui ne paie pas de mine mais qui en a dans le DVD. Principalement orienté Pool, WCP 2004 propose aussi des modes bonus plutôt originaux (tables minées, règle de points excentrique, etc.), du snooker et une série de trickshots à apprendre par cœur pour briller en société. Le mode Carrière est long (matchs allant jusqu'à 7 manches) et permet de relooker sensiblement son joueur. D'un point de vue technique, les joueurs et leurs animations font vraiment pitié. La physique des boules est bonne et il est dommage que parfois la faible lisibilité empêche d'être ultra précis (on ne peut d'ailleurs pas déplacer la caméra à sa guise). La machine étant particulièrement forte, on pourra se rabattre sur le mode Online (non testé), une première pour un jeu de billard.

Teckos





7 — Éditeur : Jaleco — Machine : PlayStation 2

Wrath Unleashed

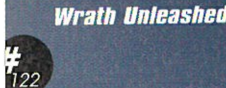


Ça a le goût d'une bizarrerie, l'odeur d'une bizarrerie... ah, mais c'en est une ! Au temps pour moi. Wrath Unleashed, c'est effectivement un jeu tactique au tour par tour se déroulant sur un plateau plutôt simplet et vide. Les combats s'engagent via un soi-disant jeu de baston en 3D hyper mal fichu, aussi insipide dans ses commandes que dans sa réalisation. Basé sur l'affrontement entre les quatre éléments, il faudra jauger la nature du terrain sur lequel s'aventureront vos troupes et accomplir divers objectifs pour triompher, comme capturer des temples. Pas très beau, sans réelle saveur, offrant une seule action par tour, le jeu montre une faiblesse supplémentaire au niveau des chargements suuuuper longuets. Pas un cadeau, en somme !

Plume



4 — Éditeur : LucasArts — Machine : PlayStation 2



Les jeux PC

par Blutch

Avec la baisse de régime significative des sorties PC ces derniers temps, aucun des blockbusters attendus n'est encore parvenu jusqu'à nos moniteurs. Toujours pas de Doom 3, d'Half-Life 2, ni même de Far Cry. Du coup, on s'occupe avec ce que l'on a, c'est-à-dire Etherlords 2 et Combat Mission 3... Ou alors on en profite pour formater, ça occupe aussi.

TÉLEX

Le paradis vert

Battlefield Vietnam, le prochain épisode du shoot multijoueur à succès, proposera des maps radicalement différentes par rapport à Battlefield 1942. Les grandes étendues de sable et les niveaux désertiques laisseront leur place à une végétation luxuriante, et pour avoir essayé la version bêta, je peux vous dire que les combats rapprochés et les embuscades promettent d'être légion. Sortie prévue en mars.

Saga Afrika

Après Combat Mission 3: Afrika Korps, les passionnés des batailles d'Afrique du Nord peuvent désormais se procurer Afrika Korps vs Desert Rats, le dernier jeu de stratégie des Hongrois de chez Digital Reality. Le soft est accessible au grand public, plaisant à jouer, mais les possibilités tactiques sont bien moins développées que dans Combat Mission. Maintenant, à chacun de choisir son camp.

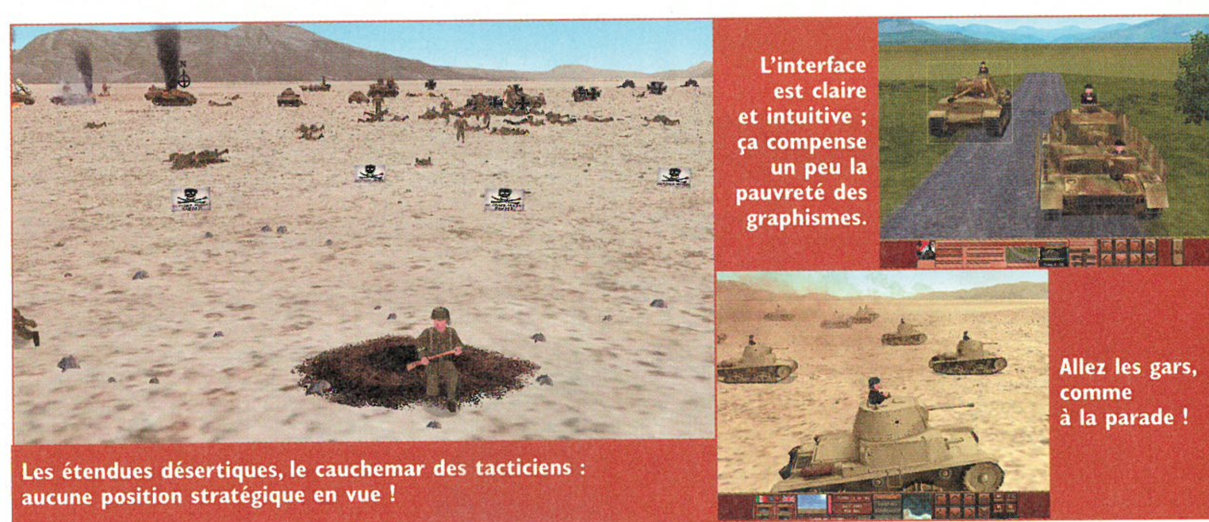
Les jeux PC du mois

COMBAT MISSION 3 AFRIKA KORPS

Recherche tacticien, solide expérience souhaitée

Éditeur : Battlefront • Genre : Guerre tactique • Prix : environ 35 euros

Attention, Combat Mission 3 est un wargame difficile d'accès. Non pas que l'interface ou les commandes soient compliquées à prendre en main... non, car tout est relativement intuitif. En fait, c'est plutôt le système de jeu qui pourrait en dérouter plus d'un. Pour résumer, je dirais qu'il s'agit d'un soft à réserver aux tacticiens endurcis qui nourrissent un amour déraisonné pour tout ce qui touche à la guerre et ses nombreux outils. Basé sur des éléments historiques fidèles à la réalité, ce troisième opus de Combat Mission reprend les nombreux bons côtés de ses ancêtres sans véritablement apporter de grandes évolutions. Pour être honnête, la seule nouveauté de cet épisode, c'est le décor. Désormais, les batailles se dérouleront au royaume de la canicule, c'est-à-dire autour de la Méditerranée, vers l'Afrique du Nord et l'Italie, entre 1940 et 1945. La gestion des combats, elle, reste toujours basée sur un système hybride entre le temps réel et le tour par tour, et on passe le plus clair de son temps à diriger ses troupes sur une map tactique, à sélectionner les meilleurs itinéraires ou encore à choisir les façons d'attaquer qui semblent les plus appropriées en fonction de la situation. Par exemple, il est inutile d'épuiser la totalité de la production d'obus du pays pour attaquer un char Panzer de front, mieux vaut lui titiller le flanc avec une bonne petite roquette adaptée à l'épaisseur de son blindage. Il faut également tenir compte de l'angle d'attaque, de la distance ou encore de l'inclinaison du sol. Un des côtés les plus sympas du soft, c'est la gestion du moral des troupes : même si l'I.A. n'est pas toujours au top, il n'est pas rare de voir ses hommes prendre très rapidement leurs congés annuels quand ils sentent que tout est perdu... Les graphismes n'ont pas non plus été chamboulés par rapport à CM2, c'est toujours de la 3D dénuée de grandes ambitions technologiques. Mais même avec si peu de nouveautés, CM3 reste un excellent wargame. En revanche, les impatients ou les férus d'action pourraient ressentir un grand sentiment de frustration. Vous voilà prévenu : ce n'est pas du C&C Generals !



Les étendues désertiques, le cauchemar des tacticiens : aucune position stratégique en vue !

L'interface est claire et intuitive ; ça compense un peu la pauvreté des graphismes.

Allez les gars, comme à la parade !

ETHERLORDS 2

Plus besoin d'acheter des cartes

Éditeur : Strategy First • Genre : Duel au tour par tour • Prix : environ 45 euros

Alors qu'Etherlords 2 est disponible aux États-Unis depuis le mois d'octobre, voilà qu'il se décide enfin à débarquer en Europe. Reprenant grosso modo le même principe que celui des cartes de table Magic, il s'agit de disputer des duels entre magiciens complètements déjantés qui ont décidé d'un commun accord de s'affronter à coups de sorts mystiques et autres invocations sacrées. La plupart du temps, on fait appel à d'adorables petits démons qui vont aller combattre ceux du type d'en face, un peu comme avec les Pokémon. Même si la chance est une variable importante lors des combats (jeu de cartes oblige), il faut également arriver à organiser ses sorts et à ne pas trop surestimer ses capacités avant d'aller attaquer un Saroumane ou un Gandalf mal réveillé. Vous vous en doutez, l'univers baigne amplement dans une ambiance jeu de rôle traditionnel, entendez par là qu'on évolue au fur et à mesure des combats qu'on livre à droite et à gauche : nos pouvoirs augmentent, votre palette de sorts devient de plus en plus conséquente et on a accès à des invocations toujours plus impressionnantes et dévastatrices. En revanche, la progression en solo est d'une extrême linéarité. Aucune liberté n'est consentie au joueur pendant la quête principale, excepté celle de quitter la partie pour lancer le mode multijoueur. Et c'est justement à plusieurs qu'Etherlords 2 dévoile tout son potentiel. Sans dégager autant d'intensité que mes affrontements vs Teck sur Street Fighter Alpha 3, les duels sont tout de même très accrocheurs grâce aux nombreuses possibilités tactiques offertes par le soft. Du côté de la réalisation, c'est pas mal non plus, et même si ce n'est pas la claque visuelle comparé au premier Etherlords, les graphismes sont corrects et l'ensemble tourne plutôt bien, même sur une petite config'. Sans être supérieur à Magic Battlegrounds (sorti à Noël dernier), Etherlords 2 reste une bonne petite curiosité, surtout si vous n'avez jamais joué au premier épisode et que vous avez quelques amis sous la main.




Diablo au pays du tour par tour.



Attrapez-les tous !



Les nouvelles créatures sont nombreuses et intéressantes. Ici, le scarabée mal luné.

TÉLEX

True Adaptation

Après avoir sévi sur Xbox, PS2 et GC, True Crime devrait voir le jour sur PC dans les prochains mois. Contrairement à la version console, un mode multijoueur (LAN et Internet) devrait être implémenté, et les développeurs nous promettent de folles courses poursuites entre amis. Pour une fois, on devrait donc avoir droit à une véritable adaptation et pas à un simple portage bêtement copié/collé.

Les Astuces par Keem

Soirée jeux vidéo, des teenagers jouent à la nouvelle version de Teenage Mutant Ninja Turtles [Tortues Ninja quoi !] quand arrive un gros lourd qui leur pose un tas de questions : « C'est bien ? », « Ça fait longtemps que vous kiffez les jeux vidéo ? », « À part les beat'em all, vous passez du temps sur quel autre genre ? », etc., etc. [Teckos ON] Je vais vous épargner la suite, trop nulle, vraiment trop nulle. C'est ça Keem... Allez, du balai. Puisqu'il faut donc meubler ce chapeau, j'en profite pour dire que les Chocobos sont nos amis. [Teckos OFF]

ROGUE OPS





Machines : Xbox, PS2, GC
Version : Européenne

AVANT-PROPOS

Les codes suivants renvoient à la version Xbox. Cependant, si vous n'avez pas de place chez vous, que vous n'avez pas assez d'argent ou que vous ne possédez qu'une des autres consoles, vous n'avez qu'à remplacer les touches données par les suivantes.

Sur PlayStation 2 :	Sur GameCube :
X = Carré	X = X
Y = Rond	Y = Y
Blanc = R2	Blanc = gâchette droite
Noir = L2	Noir = gâchette gauche

Note : tous ces codes sont à exécuter pendant le jeu après avoir effectué une pause. Quant aux directions, servez-vous de la manette directionnelle et non pas des sticks analogiques. Pour désactiver ces codes, refaites juste la manipulation correspondante.

JUSTE POUR LE FUN

Grâce à ces astuces, vous pourrez gueuler à vos ennemis : « Size does matter ! » Même si ce n'est que visuel...
Des gros pieds : droite, droite, droite, gauche, droite, gauche, droite, gauche, gauche, gauche.
Des gros guns : X, X, X, X, Y, Y, Y.



ÉQUIPEMENT DE LA MUERTE

Vous brillerez littéralement de mille feux avec ces manipulations !
Arbalète lance-grenades : gauche, droite, droite, gauche, X, Y, Blanc, Noir, X, Y, gauche, droite.
Arbalète lance-missiles : droite, droite, gauche, gauche, Noir, Noir, Blanc, Blanc, Y, Y, X, X.





DE TOUT, DE RIEN...

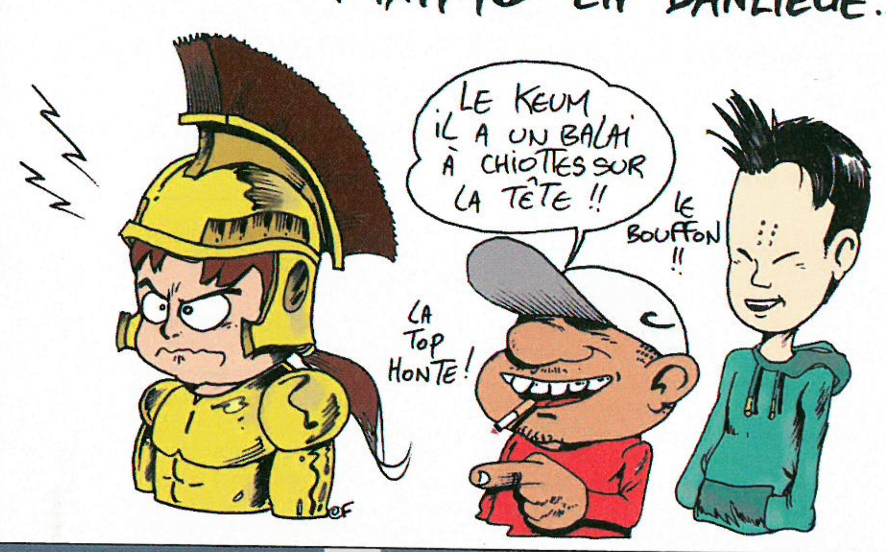
Bienvenue dans le petit bazar de Keem, vous y trouverez plein de trucs mais surtout n'importe quoi !
Moitié des dommages : X, X, Y, Y, gauche, gauche, droite, droite, Y, Y, X, X.
Pas de dégâts : gauche, droite, droite, gauche, X, Y, Y, X.
Un shoot, un mort : Y, gauche, droite, droite, gauche, Y, Noir, Blanc, Y, X, X, X.
Niveau suivant s'il vous plaît : Noir, X, Noir, Y, gauche, Noir, droite, Noir, Blanc, Blanc, X, Blanc, Y, Blanc, gauche, Blanc, droite, X.

ÉQUIPEMENT DE LA MUERTE 2

Comme au nouvel an chinois, faites exploser des gros pétards !







Sniper lance-grenades : Noir, Blanc, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite, Blanc, Noir, X, Y.
Sniper lance-missiles : X, gauche, droite, Noir, Blanc, droite, X, Blanc, Blanc, Noir, gauche, gauche.



PLUS LOIN QUE L'INFINI, ET AU-DELÀ...

Z'êtes des oufs malades de la gâchette ? Pas de problème, on vous donne les moyens de gaspiller vos munitions sans restriction !
Balles infinies : X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, gauche, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X.
TOC infinis : Y, Y, X, X, gauche, droite, droite, gauche, Noir, Blanc, Noir.
Vie infinie : gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite, gauche, X, X.
Spy Cam infinies : gauche, gauche, droite, droite, Blanc, Blanc, Noir, Noir, X, X, Y, Y.



DOWNHILL DOMINATION



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

AVANT-PROPOS

Réalisez ces codes très rapidement pendant une partie. N'oubliez cependant pas de faire celui-ci avant de les entrer : haut, triangle, bas, croix, gauche, rond, droite, carré. Il permet de débloquer l'accès aux cheats.
Si vous désirez ne plus bénéficier de l'effet offert, retapez simplement la séquence correspondant à l'astuce.



TOUS LES CHEATS

Amélioration de bouteille : haut, bas, gauche, gauche, droite, droite.
Amélioration de combat : haut, bas, gauche, gauche, droite.
Anti-gravité : bas, triangle, carré, carré, haut.
Argent : droite, triangle, triangle, gauche.
Boost d'adrénaline : bas, gauche, gauche, droite.









COURRIER DES LECTEURS

Introspection : nom féminin. Observation, analyse de ses sentiments, de ses motivations par le sujet lui-même. Well, well, well... Nous avons réfléchi, tourné le problème à droite, puis à gauche, et là, soudain, face à nous, telle une éblouissante réalité, la vérité a jailli devant nos yeux embués ! Oui, désormais, le Courrier des Lecteurs répondra aux petites questions à la con, aux grandes interrogations métaphysiques ou aux mails de l'apocalypse. Questionnez-nous, insultez-nous, aimez-nous, offrez-nous des cadeaux incroyables, vendez-nous votre âme... le Courrier des Lecteurs vous appartient alors bougez-vous la plume ! Hop, hop, hop...

JOYPAD VS LE DESTIN (SUITE)

Acte III

Joypad le beau, Joypad le grand, Joypad le brave, Joypad le héros de tous les n'enfants (si, si, tout ça en même temps)... bref, Joypad (tout court) se trouve à présent confronté à ce qui promet d'être son plus formidable et nocif adversaire : une écrevisse du nom d'Amélie. Là où le commun des mortels prendrait la chose à la légère (pour ne pas dire à la rigolade), Joypad sait que la circonspection est de mise.

« Puis-je savoir ce que toi et tes sbires veniez faire en ces lieux ?, demande Joypad en affichant un savant mélange d'assurance et de courtoisie.

- Nos faits et gestes, de même que nos projets, ne te regardent en aucune manière, lui rétorque Amélie en affichant un mélange tout aussi savant de mépris et de hargne.

- Tu es sur mon territoire, face de bisque, et en ce sens, tu me dois quelques comptes.

- Dans tes rêves, grand serin cadavérique. Tu commences à m'agacer sérieusement et m'as déjà fait perdre suffisamment de mon précieux temps. En garde... et vive le Pari... bip (NDLR : une équipe de foot) ! »

C'en est trop ! Courroucé par cette dernière provocation et bien conscient qu'il ne pourra obtenir davantage de renseignements qu'à la force de ses douces minimes, Joypad se met dans la position dite de « la grue », prêt à en découdre, tandis qu'Amélie fait claquer ses pinces et cliqueter ses huit petites papattes au rythme de la chanson *Brazil*. Soudain, tous deux se figent ; les corps des iguanes se dissolvent lentement comme pour leur laisser le champ libre... le « pshiiii » accompagnant leur totale disparition donnant le signal de l'assaut. Les deux belligérants s'élancent, une flamme ardente dansant au fond de leurs yeux comme dans les meilleurs épisodes de *Jeanne et Serge* ; n'en finissant pas de ne pas se rencontrer, comme pris dans un ralenti très très très (très) lent, ils hurlent tels deux fans d'Henri Dès qui feraient la queue pour le dernier billet de l'ultime concert en plein air de celui-ci. L'affrontement finit tout de même par réellement débuter et Joypad se trouve bien vite obligé de reconnaître que son présent adversaire est d'une toute autre trempe que les ténébreux sous-fifres auxquels il a eu affaire tantôt. Voilà qui s'annonce délicat...

Acte IV

Le combat fait désormais rage entre Joypad et Amélie, chacun faisant montre d'une maîtrise des arts martiaux et de la belote confinant au génie (on a bien tort de sous-estimer les aptitudes martiales d'un arthropode... et on n'imagine pas comme quatre paires de pattes et une paire de pinces peuvent se révéler pratiques pour battre des cartes). Bien que jetant toutes ses forces dans la bataille, Joypad commence à perdre lentement mais sûrement pied, débordé qu'il est par la pluie de coups que son adversaire déverse sur lui. Du fait de sa taille réduite, Amélie n'éprouve pour sa part que bien peu de difficultés à esquiver les attaques du guerrier du pad et semble, qui plus est, bien moins sujette à la fatigue que ce dernier. Ses pinces mortelles, aiguisées comme des rasoirs trois lames dernier cri (le gel hydratant en moins), passent de plus en plus près du visage de l'infortuné... jusqu'à finalement atteindre leur but. La joue gauche balafrée sur plus de cinq centimètres, Joypad pose un genou à terre ; ne lui laissant pas même une seconde de répit, Amélie l'envoie s'écraser contre la porte de l'ascenseur d'un violent coup de queue rotatif. Groggy, Joypad n'est plus en mesure de faire quoi que ce soit d'autre que d'encaisser les coups ; ce qui était un combat est en train de se muer en massacre. Après avoir enchaîné « marteau-pilon », souplesse arrière et autres prises plus ou moins orthodoxes (celle du « colibri vinicole » vaut la peine d'être vue), Amélie l'écrevisse en arrive au fatidique moment du coup de grâce : elle lève une ultime fois sa pince droite (dont l'extrémité luit un bref instant et produit un petit son du genre « shling »... vous savez, comme dans les pubs pour les liquides vaisselle avec les verres à pied), l'abat... et se prend un méchant doigt dans l'œil. Joypad, à qui il restait manifestement quelques menues ressources, se saisit de son ennemie et... la fourre dans une essoreuse à salade. Notre héros commence à faire tourner l'engin, le fait tourner de plus en plus vite, le bruit de la carapace d'Amélie contre la paroi se fait entendre ; plaquée par la célèbre force centrifuge, celle-ci ne peut plus rien faire sinon hurler tel un malheureux visiteur de fête foraine que l'on aurait forcé à monter dans un manège à sensations. Le combat semble finalement loin d'être fini... (Et ne me demandez pas pour l'essoreuse.)

Suite et fin le mois prochain...



LUDO-NUMÉRIQUEMENT VÔTRE...

Quel talent ! La rubrique « Ludo-numériquement vôtre » vous permet, chaque mois, de prendre la parole. Rappel du principe : il vous suffit juste de griffonner fébrilement un petit texte (400 mots maxi !) sur « ce que vous voulez » ! Un souvenir fort lié à un jeu, à son époque, un poème, un coup de gueule, un gros délire (genre le début d'une histoire romancée). Ce mois-ci, voici la suite de la délirante histoire imaginée par Falka Alexander...

Foire aux questions

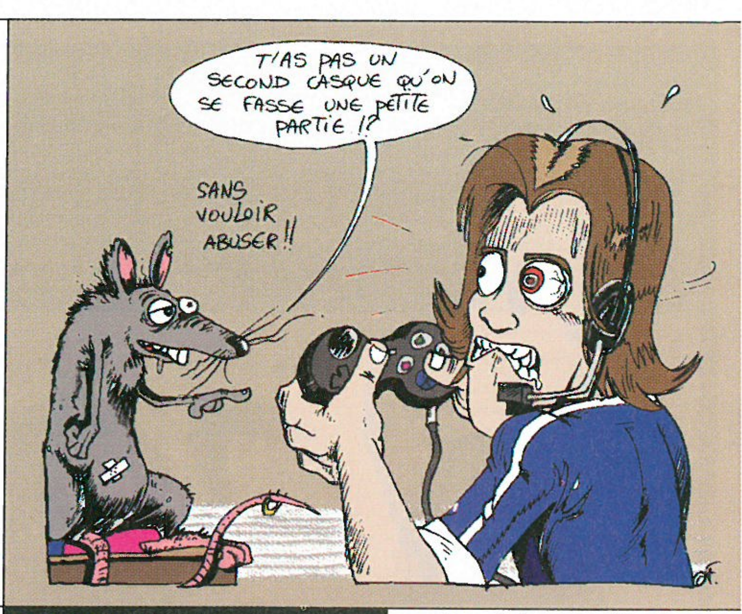
Ô noble Rodrigue ZeSnake, tu nourris de fiers et nobles espoirs concernant une hypothétique sortie occidentale de Baten Kaitos. Pourtant, à l'image de l'ambiance éthérée animant cet excellent RPG GameCube made in Namco, les nuages semblent s'amonceler autour d'une telle sortie. En effet, **déçu par les mauvaises ventes nippones de sa production, Namco hésiterait à tenter l'aventure américaine et européenne.** La décision devrait être prise dans les semaines à venir. Zouspens...

Visiblement les frasques bien péraves de Néo n'ont pas réussi à dégoûter Julie24. Elle, son truc, c'est Matrix ! Du coup la belle nous demande **si le très communautaire Matrix Online verra le jour sur PlayStation 2.** Cinglante, notre réponse claque avec la violence du « NON ». Remarque, pour ne pas faire de jaloux, **ce titre Online ne sortira sur aucune console.** Exclu PC... en tout cas, pour le moment.

Non Paul, ne te fie pas aux rumeurs les plus pessimistes. Nous pouvons ainsi te rassurer, **Metroid Prime 2 ne verra pas le jour sur GameCube 2, mais bien sur le cube première génération.** Même que tout cela reste prévu pour la fin d'année 2004 et qu'une version jouable sera présentée à l'E3. Du coup, nous risquons de bientôt vous abreuver de giga tonnes d'infos ! Un truc in-cro-ya-ble...

À la pointe de l'actu « rumorifiante » le très calé Jérôme veut tout savoir sur la possible sortie prochaine d'un Chrono « Kekchose ». Pour l'instant, **nous avons appris que la saga mythique de Square (Chrono Trigger sur SNES et Chrono Cross sur PSone) pourrait effectivement s'agrandir dans le futur en accueillant l'épisode « Chrono Break ».** Square Enix aurait d'ores et déjà déposé le nom. D'ailleurs si vous voulez tout savoir, **des bruits de couloir évoquent une possible sortie du titre sur PlayStation 3, genre moins d'un an après son lancement !** Ça nous laisse du temps pour rêver...

Joypad mode d'emploi



Milieu du XIXe, Darwin lâche sa théorie : l'évolution vue comme fruit du hasard et non œuvre d'un unique créateur. L'hérésie se déclenche. « L'homme sait enfin qu'il est seul dans l'immensité indifférente de l'univers dont il a émergé par hasard. »

MERCREDI 14 JANVIER

>>>>> 19 : 36

L'existence d'un processus aléatoire trouve écho dans la vie de la rédac'. Et comme ce qui reste figé meurt, l'arrivée de nouvelles têtes insuffle une bouffée d'oxygène salvatrice. Keem : « Ouaich, ouaich ! »

>>>>> 20 : 44

Plume : « Entre les natifs d'Italie, d'Asie et de Pologne, c'est pas un magazine qu'on devrait faire, mais une pub pour Benetton. »

JEUDI 15 JANVIER

>>>>> 17 : 57

Gollum s'essaie à Code Veronica sur GC. Saisi d'une crise de panique dont il a le secret, il fait une manip' qui affiche les cheats. Il découvre qu'en sélectionnant le mode Syukan une vue subjective apparaît. « Voilà l'idée qui leur manquait… »

VENDREDI 16 JANVIER

>>>>> 16 : 40

Winning Eleven 7 International va sortir au Japon. « Ils ont changé des trucs sur PES, j'en ai marre », soupire un Plume désabusé. Keem : « Nouvelles paires de shoes, nouvelles têtes, fautes de mains moins nombreuses… » Plume : « Ça change tout ! » C'est donc ça l'évolution… La théorie de Darwin ne tardera pas à être réfutée. Son auteur lui-même comptait sur les futurs chercheurs pour appuyer ou contrer sa théorie.

>>>>> 18 : 30

Keem branche les enceintes de son PC et lance ses MP3 : « Hip-hop funky-dup ! » Une mélodie aux rythmes saccadés envahit l'espace vital des autres testeurs. Karine : « Dis-donc Keem, il paraît que tu joues à PGR2 en écoutant Mariah Carey ? » Keem : « Euh… en fait, c'est ma sœur qui l'a mis sur le dur de la Xbox… »

LUNDI 26 JANVIER

>>>>> 12 : 45

Keem aperçoit un rédacteur réputé pour sa petite taille. Il arrive discrètement derrière lui et lui file une petite tape amicale sur la tête. Il se retrouve nez à nez avec un stagiaire de 14 ans.

>>>>> 15 : 19

Dans le genre fait divers glauque, un footballeur d'une équipe portugaise s'est effondré lors d'un match, victime d'une crise cardiaque à l'âge de 24 ans. Gollum, dont le stress est multiplié ces derniers temps suite à des problèmes de travaux dans son appart' de bourgeois, y voit comme un signe : « J'ai des palpitations de dingue en ce moment, faut que je fasse super gaffe. »

>>>>> 16 : 12

Gollum narre à la plèbe le grand moment de solitude qu'il a expérimenté voici quelques jours. « Un mec lisait *L'Équipe* et je regardais la couverture, y avait marqué en gros caractères et en deux mots un titre que je ne comprenais pas. C'est en le lisant à haute voix que j'ai saisi le truc. Y avait marqué Calen - Drier en deux mots avec une photo entre les deux. Et le pire c'est que je l'ai prononcé à l'allemande Kalan - Drière… » Captivant. Non… tiep en fait.

MARDI 27 JANVIER

>>>>> 14 : 12

Arnosan s'apprête à partir pour l'aéroport en direction du Japon. Tout le monde lui souhaite bon voyage. Karine : « Tu voles pas sur China Airlines j'espère, c'est la 3e pire compagnie aérienne. Euh… sinon, bon voyage ! »

>>>>> 15 : 43

Plume affiche depuis quelque temps des cernes bien marqués. Notre cher provincial a depuis peu emménagé dans un appartement parisien et s'est découvert un hôte inattendu, un rat. Le rongeur se manifeste essentiellement la nuit. La sélection naturelle est une fois de plus en marche. Plume vs Rat des villes, le combat est engagé.

JEUDI 29 JANVIER

>>>>> 23 : 16

Karine retrouve Angel, Julo et sa douce LNA dans un bar du 17e. Toujours prompts à élargir leur surpuissance intellectuelle, les quatre acolytes aperçoivent un Trivial Pursuit Genius qui traîne sur une étagère. « Quel est le prénom de Derrick ? » « Stefan ! » Bonne réponse de LNA.

>>>>> 23 : 17

« Alors ? », s'écrie Julo. Les autres : « Alors quoi ? » Julo : « Ben le prénom de Derrick ? » Les autres : « … » LNA : « C'est toujours pareil, il ne m'entend pas quand je parle. » Julo, AKA Mister Aware : « Hein ? T'as dit Stefan ? Parce que c'est Stefan la bonne réponse ! » Les autres : « … »

>>>>> 23 : 56

« Et ils sont payés comment les mecs qui écrivent les questions pour le Trivial Pursuit ? Ils reçoivent une avance ? », s'interrogent nos compétiteurs. Angel : « Ah bah justement j'ai vu dernièrement un téléfilm sur les mecs qui ont créé le Trivial Pursuit … » La télévision, une source d'information inestimable pour notre ami ibérique.

LUNDI 2 FÉVRIER

>>>>> 14 : 12

Plumo affiche une mine apaisée avec un petit sourire naissant. Il a rencontré son rongeur nocturne. Il s'agit en réalité d'une souris : « J'ai vu son p'tit museau qu essayait de se faufiler dans un espac entre le mur et le plancher mais c'éta trop étroit. Elle est trop mignonne ! » Karine « Et tu lui as donné un p'tit nom ? » L'évolution par la sélection naturelle s fonde sur la compétition entre les jeune de chaque espèce pour leur survie. Plum vs La Souris, acte II.

>>>>> 15 : 02

La théorie de Darwin s'appuie sur une sér d'observations et dans un contexte scie tifique archaïque. Nos braves chercheu du XXIe siècle ont représenté l'homme d futur : jambes et bras interminables, boî crânienne ultra développée, petit tronc. C passe trop de temps devant notre PC d notre console. C'est ça l'évolution ? Keen « C'est chaud là, funky-dup ! »

MARDI 3 FÉVRIER

>>>>> 15 : 00

Chez Joypad, on aime bien les nouvell têtes et on réserve le meilleur accueil a stagiaires. Charles, le petit mousse de l'e trême, en aura ainsi bavé sur Mafia Memorick, deux incroyables jeux auxqu on l'a forcé à jouer. Il a même fait de maquette ! Pour se venger, l'ami Charles r rien trouvé de mieux que de faire tomb une debug PS2. L'ingrat !

MERCREDI 4 FÉVRIER

>>>>> 15 : 30

Keem, lorsqu'il joue à SOCOM 2, passe à vers les… « fouillages ». Oui, oui, ça peut prendre… Et ce n'est pas moi qui le dit, c lui-même qui l'a écrit, sans se douter c conséquences que cela aurait : la per cution. Wesh, Wesh. Du coup, toute la réc le chambre allégrement. Karine prenc défense du pauvre persécuté : « Ouais, pfff…, les fouillages ça existe… ! Euh… n ça arrive… Enfin… » Karine s'enfonce plus en plus dans les « fouillages ».

Dans la série « date de sortie mon amour », **Marc insiste pour savoir quand pourrons-nous tous nous ruer sur Biohazard 4, alias Resident Evil 4.** Jusqu'à présent la date était arrêtée à 200X ce qui, il faut le reconnaître, n'avait rien de très précis. Oui mais voilà, grâce aux efforts combinés de Gilles Arthur et Gérard Majax, hop, magie, désormais **le mystère s'est levé et le jeu sortira bien en 2004.** Des échos préciseraient même « hiver 2004 » aux États-Unis. Qui a dit printemps 2005 en Europe ?

Bastien, grand fan du *Seigneur des Anneaux*, voudrait savoir si d'autres jeux sont prévus maintenant que *Le Retour du Roi* vient de sortir au cinoche. Attention, le monsieur est exigeant et ne s'intéresse qu'aux adaptions liées à la trilogie cinématographique de Peter Jackson. Du coup, les titres Vivendi, wiizz, on oublie... hum, reste donc Electronic Arts. Bonne nouvelle, **un nouveau titre baptisé Lord of the Rings The Battle for Middle-Earth est prévu pour la fin 2004... et même que ça s'annonce juste supra impressionnant.** Il s'agira d'un RTS vous permettant de diriger au choix les forces de Sauron, ou celles plus pures menées par les hommes et autres elfes, hobbits, ents. **La mauvaise nouvelle, c'est que pour l'instant le jeu s'annonce comme une exclu PC.**



Dans la vie, Éric se pose de vraies questions. Ainsi, c'est avec un air préoccupé qu'il souhaiterait **en savoir plus sur la gravité présente dans Halo 2. Retrouvera-t-on l'inertie des jeeps made in Halo One, ou ces engins seront-ils régis par une inertie plus « terrestre » ?** Réponse, euh... en avril 2004 parce que là c'est trop métaphysique pour moi...

Les coups de gueule, Batsu les distille avec classe et surpuissance. **Pas content donc de notre jugement concernant DBZ Budokai 2. Julo lui a mis 6/10, et d'ailleurs il s'est tellement trompé que nous avons préféré le virer ! Et Angel aussi, euh... parce qu'il avait les cheveux trop longs. Pour être sûrs qu'ils souffrent bien, on va régulièrement se faire de bonnes bouffes avec eux. Ils ne méritent que ça !** Merci Batsu, grâce à toi, la vérité a éclaté au grand jour.

côté e-mail

UNE QUALITÉ RARE
From : Marc R.
To : redacpad@futurenet.fr
Subject : Pas d'accord !

Non, non, et non, depuis quelques numéros, je lis des commentaires un peu déplacés et pas justes envers Rare. D'accord c'est votre idée, mais là vous allez un peu loin lorsque vous évoquez que Rare ne se plaît pas chez Microsoft !

On a dit ça nous ? En as-tu fait une réelle certitude intrinsèque ? Teu-teu-teu... allez, au pire, nous avons juste souligné un élément purement factuel : depuis l'acquisition retentissante de Rare par Microsoft (en avril 2002 déjà !), le créateur anglais ne nous a pas particulièrement bluffés. Oui, nous attendons mieux que Grabbed by the Ghoulies...

Je trouve ça un peu prématuré, voire de l'intox. Idem lorsque vous laissez entendre que Nintendo a bien fait de se débarrasser de Rare pour cause de « mauvais jeux ». C'est le bouquet ! Certes on attend beaucoup de ce développeur, peut-être ont-ils fait mieux il y a quelques années par rapport à Grabbed by the Ghoulies, ou bien Star Fox Adventures, mais ces deux derniers ne sont pas mauvais et restent au-dessus de la production actuelle. Grabbed by the Ghoulies n'est pas plus mauvais sur le plan technique ou de l'intérêt que Luigi's Mansion à la différence que l'un a l'estampille Nintendo et que l'autre ne l'a plus, c'est peut-être là le problème des mécontents.

Comme tu le soulignes à juste titre, Rare semble légèrement moins inspiré ces derniers temps. Ça n'a rien à voir avec Nintendo ou Microsoft. Et puis, dans le fond, je vais même t'avouer un truc : nous, les consoles, on s'en tape un peu. Ce qu'on aime ce sont les jeux ! Ah, au fait, dernière précision d'usage, n'oublie pas que nous n'avions pas été particulièrement emballés par Luigi's Mansion. Nombre d'entre nous l'avaient même trouvé décevant à l'époque. En termes d'intérêt pur, Grabbed et Luigi se valent effectivement... et sonnent tous les deux bien creux. Sorry.

AVANT C'ÉTAIT MIEUX ?
From : Padrino
To : redacpad@futurenet.fr
Subject : Totale symbiose

Voilà, je sors de la douche et tout va bien pour moi. En fait j'écris pour parler d'une chose à laquelle j'ai réfléchi ce week end. Ça a commencé quand j'ai acheté Mario Kart: Double Dash!!. Un drôle de sentiment m'a alors envahi lors des premières parties. Malgré ses similitudes avec Mario Kart 64, j'ai senti que ce jeu m'était complètement étranger. Pas moyen de m'éclater dessus. Finalement je me suis dit qu'en fait c'était tout simplement parce que je m'étais approprié Mario Kart 64. Je m'explique. Ces dernières semaines je n'ai joué qu'à ce jeu. À force je me sentais sur les circuits comme chez moi. En clair, j'étais en osmose complète avec le jeu. Puis j'ai repensé aux autres jeux. Je me suis d'abord rappelé Zelda Ocarina of Time. Quand je pense à ce jeu ça me fait du bien. Tout simplement parce que je me le suis approprié. Où que j'aille, quels que soient les ennemis, je me sens chez moi dans ce jeu. Pareil pour Perfect Dark. En revanche, Metroid Prime est un contre-exemple. Malgré sa grande qualité dans tous les domaines, je ne m'y sens pas bien. C'est fait exprès vous me direz, sauf que quand je repense au manoir de Resident Evil, malgré toute la flippe que j'y ai vécue, ça me rappelle d'excellents souvenirs et l'envie d'y retourner me prend. Donc je ne doute pas que je vais finir par m'approprier Double Dash!!, mais ça sera sûrement au détriment de Mario Kart 64. De même pour Zelda The Wind Waker qui, malgré son degré d'excellence, me plaît moins qu'Ocarina of Time parce que je me sens paumé parfois...

L'immersion, voilà bien le sentiment que tu résumes ici. Il s'agit d'ailleurs probablement du facteur le plus important dans un jeu, c'est lui qui fait que chaque action prend un sens, que les situations présentées gagnent en crédibilité... Plus tard, les souvenirs n'en seront que plus forts. Si nous avons choisi la lettre de Padrino, c'est que ce mois-ci vous avez été nombreux à nous faire part de votre passion pour un jeu bien précis. Amusant de remarquer que la plupart d'entre eux étaient des « vieux jeux ». L'immersion serait-elle synonyme de nostalgie ? N'oubliez pas de garder un regard suffisamment innocent pour vous laisser happer par un univers, un scénario. Avant c'était mieux, certes, mais aujourd'hui les nouveaux blockbusters nous promettent de nombreux moments d'anthologie.



POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT
SERVICE ABONNEMENT
BP 50002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 39
e-mail : abonnementsjoypad@cba.fr

LES ADRESSES MAIL (COMPLIMENTS OU INSULTES)
Rédaction : redacpad@futurenet.fr • Teckos : teckhao.tea@futurenet.fr
Gollum : julien.chieze@futurenet.fr • Karine : karine.nitkiewicz@futurenet.fr
Plume : plume@futurenet.fr
POUR NOUS ÉCRIRE, ATTENTION NOUVELLE ADRESSE
Joypad – Courrier des lecteurs – 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret



















PlayStation®2

